

# POWERPLAY

Die Nr.1

Blick in die Zukunft

## TRENDWARE

- Las-Vegas-News
- Red-Baron-Nachfolger
- Arcade-Power
- Konsolen-Knüller
- CDI&Co.

Götter, Gräber & Geprügel

## BLACK CRYPT

Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans

Bahn frei

## A-TRAIN

Exklusiv: Maxis neue Simulation

Beam me up, Scotty!

# STAR TREK

25 Jahre Enterprise: das Jubiläumsspiel im Test





# Marlboro

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlbara 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer), Marlboro 100's 1,0 mg N und 14 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)

# in tern

## Zeichen der Zeit

● Kaum ein anderes Medium hat sich in den letzten Jahren so rasant entwickelt wie das Computerspiel. Keine zehn Jahre ist es her, als wir auf dem Atari VCS 2600 grobschlächtige Klötzchen über den Bildschirm steuerten und dabei jede Menge Spaß hatten. Die schnuckelige Colecovision-Konsole verlieh den Pixelgebilden schon mehr Form und Farbe, bis schließlich die Computerphalanx C 64, ST, Amiga und PC noch komplexere und bessere Spielkonzepte zuließ. Die Fahne der Videospiele wurde bekanntlich vom Mega Drive und Super Famicom weitergetragen. Sozusagen als "Abfallprodukt" der technischen Innovationen beglückte uns die Industrie mit ein paar tragbaren Konsolen, die das netzunabhängige Spielen rund um die Uhr erlaubten.

Für die nächsten Jahre bahnt sich wiederum eine Entwicklung an, die systemübergreifend eine neue Spielequalität gestattet: CD-ROM. Augenscheinlich bietet der Silberling nur Vorzüge: eine gigantische Speicherkapazität, glasklaren Sound und niedrige Produktionskosten. Softwarehersteller wie Konsumenten lecken sich gierig die Finger. Auf der CES in Las Vegas, die Winnie für die *POWER PLAY* besuchte, wurde dieser Trend bestätigt. Ob CD-ROMs für MS-DOS und Mega Drive, CDTV als Amiga-Update oder CDI als Verbindungsstück zwischen

Film und Spiel: Die Zukunft hat schon begonnen. In den nächsten paar Jahren stehen uns Spiele — und vor allem innovative Spielkonzepte — ins Haus, deren Faszination wir uns noch gar nicht vorstellen können.

Mehr darüber erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Messebericht ab Seite 6. Winnie hat die strapaziöse Reise übrigens — bis auf ein paar schmerzhafte Blasen an den Füßen — ohne schwerwiegende Verletzungen überstanden.

Mit digitalen Grüßen, Euer



Die "Archon"-Erfinder Paul Reiche und Fred Ford haben auf der CES Ihr neuestes Spiel vorgestellt

CD-ROM: Der Siegeszug des Speichergiganten ist nicht aufzuhalten.

*Power-Play-Team*

In Vegas gesichtet:  
F-15 III



**144**

Aktuelles von  
der Internationalen Auto-  
mattenmesse



**4**

**24**

Dynamics  
Pazifikflug

## Aktuell

Editorial	3
■ Neuigkeiten von der CES-Messe in Las Vegas	6
■ Freie Fahrt für A-Train	20
H. R. Giger's Dark Seed	22
■ Preview: Der Red-Baron-Nachfolger hebt ab	24
Preview: das neue Legend-Adventure von und mit Bob Bates	26
Schnipsel aus der Softwareszene	28

## Unter der Lupe

Gottes vergessene Kinder	118
--------------------------	-----

## Rubriken

Hitparaden	34
Musik, Bücher, Filme	148
Leserbriefe	53
Vorschau auf die kommende Ausgabe	152
Impressum	100
Inserentenverzeichnis	114

## Wettbewerbe

PC-Komplettpaket von Aquarius zu gewinnen	33
Cisco Heat, Teil 3	113

## Computerspiele- tests

Agony	46
Big Run	110
■ Black Crypt	39
Floor 13	115
Harlequin	48
Hero Quest	116
Home Alone	107
Matrix	116
Paperboy 2	106
Paragliding	108
Pinball Dreams	104
Shadowlands	42
■ Star Trek	36
Steel Empire	115
Tennis Cup 2	114
Titus the Fox	49
Video Kid	44
Warm up	111

## Kurztests Computerspiele

Wrestlemania, The Simpsons	116
----------------------------	-----



**44**

Gremiins Video Kid erobert die Computer

**39**

**20**

**36**

**26**

Bestseller zum Nachspielen: **Frederik Pohls "Gateway"**

Mad TV, Golden Eagle	117
4-D-Sports Driving, Realms	117

**Videospieletests**

Dahna	137
Masters of Monsters	134
Rings of Power	132
Super Adventure Island	138
Super Fantasy Zone	130
Super Off Road	139
Tecmo Soccer	131
Toki	136

**Handheld Corner**

Faceball 2000, Killertomatoes	142
Pac-Man, GG-Aleste	142
Bill Elliots Nascar	142

**Spielautomaten**

Messebericht von der IMA in Frankfurt	144
---------------------------------------	-----

**Powertips**

**Computerspieletips**

Alien Breed	72
Another World	75
Apidya	62
Baby Jo	62
Bug Bomber	79
Castle of Dr. Brain	82
Conquest of Longbow	69
Double Dragon 3	84
Eye of the Beholder	65
First Samurai	78

Ghostbusters 2	79
Gobliins	79
Leander	84
Monkey Island 2	62
Populous 2	80
Robocod	69
Sliding Skill	62
Spellcasting 201	72
Switch Blade	64
The Crypt	65
The Oath	76
Wing Commander	62

**Dr. Bobo antwortet**

Die Antwort zu Quackshot, Conquest of Camelot, Eye of the Beholder 2, Final Fantasy Adventure	84
---	----

**Videospiele Tips**

A.P.B.	88
Bubble Bobble	88
Double Dragon 2	86
F-22 Interceptor	86
Final Fantasy 2	85
Outrun	85
Road Rash	88
Rolling Thunder	88
Super Ghouls'n'Ghosts	85
Turrican	88
Zelda 3	86

**Clue Books**

Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	90
--	----

**Titelthemen**



# LAS VEGAS 91: WINTER CES®

In Las Vegas schien der komplett angetretenen Hard- und Softwarebranche selbst im tiefsten Winter täglich die Sonne. Nach zwanzigstündigem Flug waren auch aus dem entfernten Deutschland die letzten Fachbesucher (Winnie von der *POWER PLAY* saß, unentrinnbar eingeklemmt von der *Software 2000*-Mannschaft und *Dynatex*' Hans-Jürgen Grahl, im Flieger) eingetroffen. Vier Tage lang, vom 9. bis zum 12. Januar, ging's dann ausschließlich um neue Techniken, globale Marketingstrategien und die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Unseren ausführlichen Messebericht spalten wir zur besseren Übersicht in fünf Teile: Nach allgemeinen News folgt ein Abriss über Computerspiele und jeweils eine Doppelseite zum Thema Nintendo und Sega; mit dem Speichermedium der Zukunft, der CD, wird unser Artikel abgerundet.

## Trends und Traumas

Zwar gab's auf der CES selbst einen ganzen Haufen Überraschungen, doch schon zum Jahreswechsel und im Vorfeld der Consumer Electronics Show war die ein oder andere Bombe geplatzt: Beispielsweise wanderte der englische Softwareriese Mirrorsoft samt seinem Modul-Label Arena in den Besitz des Videospiele-Herstellers Acclaim. Davon unberührt, ging jedoch die Präsentation eines anderen Acclaim-Labels auf einer Party in

**Turbulente Tage in Las Vegas: Anfang Januar öffnete die Winter CES ihre Tore. Wir sichteten die High-Tech-Neuheiten und schnupperten Trendluft.**

opulenter Hotel-Suite über die Bühne: Unter dem Namen *Flying Edge* beginnt der traditionelle Nintendo-Günstling ab Mitte dieses Jahres auch mit der Auslieferung von Spielen für Game Gear und Mega Drive. Acclaim Europe hält sich zumindest bis 1993 mit Sega-Spielen zurück; auch den Firmennamen "Flying Edge" wirds wohl in Deutschland niemals geben.

Überhaupt scheint Nintendo die straffen Zügel ein wenig gelockert zu haben und gestattet, zumindest inoffiziell, "seinen" Lizenznehmern auch für Konkurrenz-Konsolen zu entwickeln. Doch dazu mehr im Konsolenteil.

Einige Hersteller blieben dem Messerummel fern und empfingen in Hotel-Suiten Geschäftspartner und Pressekontakte. So trafen wir *Epyx*-Chef John Brazier, einen der absoluten Branchen-Oldies im obersten Stockwerk des Desert-Inn-Hotels. Neben der Lizenzierung bekannter *Epyx*-Knüller wie *California Games* und *Chip's Challenge* an diverse Konsolen-Entwickler, werkelt

man auch wieder an Eigenproduktionen. Das *Laptop Entertainment Pack: Getaway* enthält sechs Minispielchen (klassisch gut: *Cascade*) für den monochromen Laptop-Monitor und wird in Deutschland voraussichtlich von *Rushware* vertrieben.

Auch PC-Engine-Hersteller *NEC* lud zur Präsentation neuer CD-Spiele ins Hotel. *NEC* zieht sich vom amerikanischen Markt zurück, gründete jedoch zusammen mit dem Software-

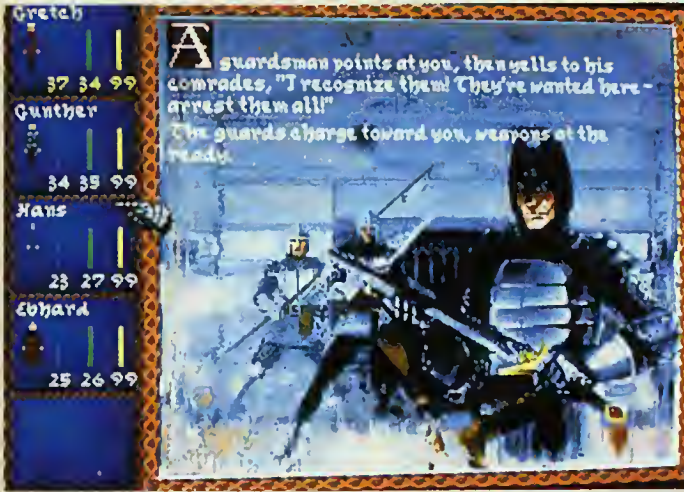
hersteller *Hudson* die Firma *Turbo Technology* (TTE) — Wirklich nur um die CD-TurboGrafx in den Staaten noch einmal zu pushen? Ob sich auch deutsche Spielefans den Namen merken sollten und ob uns nicht schon in naher Zukunft eine faustdicke Hardware-Überraschung erwartet, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt. Auch über ein eventuelles (offizielles) Erscheinen der PC-Engine in Europa zerbricht man sich momentan noch den Kopf.

Auch der einstmalige Videospiele-Riese *Atari* war auf der CES nicht direkt vertreten und ließ sich dort von einem Stand des Softwareherstellers *Telegames* vertreten. Statt des 32Bit-Jaguars wurden im Rio Hotel die brandneuen *Lynx*-Titel *Dracula*, *Hyperdrome* und *Rolling Thunder* gezeigt; trotzdem scheint die *Atari*-Traumkonsole (nach Auskunft einiger Entwickler) zu existieren. *Telegames* selbst präsentierte mit *The Guardians*:

Paragon veröffentlicht in Kürze "Mantlis" für MS-DOS und Amiga



Unendliche Weiten: Paragons Weltraumabenteuer "Mantlis"



Mit Microproses Rollenspiel "Darklands" reist ihr ins dunkelste Mittelalter



Hart: Das Endzeit-Rollenspiel "Twilight 2000" in der Computerversion

Storm over Dorla das angeblich erste "traditionelle" Rollenspiel fürs Lynx. Da die Vernetzungsmöglichkeit des Handheld genützt wurde, dürfen bis zu vier Abenteurer gleichzeitig nach einem verschwundenen Erzmagier forschen. Es gibt 30 verschiedene Zaubersprüche, jedoch nur gut ein Dutzend Monster; dafür darf man in The Guardians mit jedem Passanten ein Pläuschchen führen. Außerdem so gut wie fertig: die beiden Trade West-Lizenzen Double Dragon und Super Off Road (ebenfalls für vier Spieler gleichzeitig!).

Neben Atari und NES/Hudson beginnt dieses Jahr auch ein anderer Nintendo-Konkurrent eine aggressive Marketing-Kampagne um den amerikanischen Konsolenmarkt: SNK klotzte auf der CES mit ei-

nem bombastischen Stand und einigen interessanten Neuheiten für die (immer noch) überbeuerte Traumkonsole Neo Geo. Neben der Prügelerde Fatal Fury (gut) und einem Rennspiel aus der Vogelperspektive (Trash Rally), zeigte vor allem die Action-Sensation Last Resort, was sich aus 550 MBit an Spielspaß und Grafikkasse herausholen läßt. Angesichts der enormen Menge an Details und der vorbildlichen Spielbarkeit glaubt man gerne, daß diese Weltraumballerei vom Original-R-Type-Entwicklungsteam ausgetüfelt wurde; dies beteuerte zumindest eine hochgestellte SNK-Persönlichkeit anlässlich eines Deutschlandbesuchs.

Nintendo, dessen Super Famicom (in den USA Super NES genannt) sich bisher mit gut 2000000 ausgelieferten Grundgeräten leidlich gut verkaufte, griff ob dieses Konkurrenzdrucks zu einer drastischen Maßnahme: Nach einer Preissenkung kostet nun ein Super Famicom inklusive Super Mario World nur noch 179 Dollar, was umgerechnet angenehmen 300 Mark entspricht; knapp 10000000 Super-Konsolen will der Hersteller damit bis Ende des Jahres abgesetzt haben. Wieviel Europäer (ab dem Startschuß im dritten Quartal 1992) für ihr Gerät hinblättern dürfen, bleibt abzuwarten.

Wenig Neues schließlich bei

Origin: Richard Garriott, besser bekannt als Lord British, führte höchstpersönlich durch Ultima 7, das jedoch auch in Las Vegas noch nicht fertiggestellt war. Auch Strike Commander dürfte sich bis zum Sommeranfang verzögern, während Ultima Underworld in Bewegung wesentlich unpektakulärer aussah als auf den bekannten Fotoserien.

### Electronic Arts

Der amerikanische Mega-Publisher Electronic Arts hatte den größten Stand unter den Anbietern von PC- und Sega-Software, da auch andere Hersteller, die in den Staaten von Electronic Arts vertreten werden, dort ihre Produkte zeigten. Neben einer Menge uns schon bekannter Titel, bereitete sich dort auch ein prominenter Lizenz-Oldie auf sein Bildschirm-Comeback vor: Um Michael Jordan, aus dem Sportspiel-Klassiker "One on One" als Vorzeige-Basketballer bekannt, entsteht eine neue (noch unbenannte) Simulation. Dank des "Video-Sim"-Systems enthält das fertige Spiel nicht nur verschiedene

Microprose schlägt zurück: "F 15 III" soll dem "Strike Commander" das Fürchten lehren.



## WINTER CES



**SOFTPOWER**

**Berlin**

**Top 10 AMIGA**

- Formula One G.P. 85.-
- A 320 - Airbus 119.-
- Populous II 75.-
- Larry V 99.-
- Vroom 79.-
- Crime City 75.-
- Willy Beamish 99.-
- Bundesliga Manager II 79.-
- Birds of Prey 89.-
- Space Ace II 85.-

**Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!**

**Top 10 IBM / PC**

- Star Trek 99.-
- Civilization 99.-
- Falcon 3.0 119.-
- Elvira II 99.-
- Eye of the Beholder II 89.-
- Monkey Island II 99.-
- Might and Magic III 99.-
- Wing Comander II 99.-
- Larry V Deutsch 99.-
- Police Quest 3 Deutsch 99.-

**Mail Order!**  
Alle Preise inclusive Porto + Verpackung

**Special News**

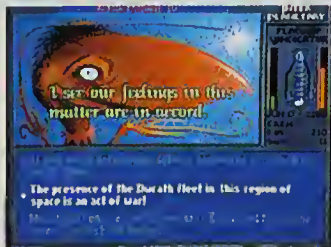
**VROOM Wettbewerb!**  
Der Kunde, der am Freitag, dem 20.03.92, die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt ein Spiel seiner Wahl!

**SOFTPOWER**

**Überall in Berlin! Rufen Sie uns an!**

**SOFTPOWER**

**Hauptgeschäft**  
Schwedenstr. 18c  
1000 Berlin 65  
Fax. 030 / 492 2057  
**Filliale Spandau**  
Schönwalder Str. 65  
1000 Berlin 20  
**030 / 492 20 56**



"Archon"-Erfinder Paul Reiche bastelt gerade an dem Weltraumepos "Star Control 2"

Kameraeinstellungen und fliegenden Wechsel des Blickwinkels, sondern auch von Video digitalisierte Bewegungsabläufe und allerlei andere grafische Gags. Bis Sommer müssen Basketballfans auf diese MS-DOS-only-Simulation noch warten.

Kein EA-Auftritt ohne neue Flugsimulation: Mit Heroes of the 357th erlebt Ihr eine stark action-lastige Simulation um das gleichnamige englische Bombergeschwader des zweiten Weltkriegs. Ob's nach Deutschland kommt, bleibt ob der gewählten Thematik jedoch unsicher — wir halten Euch auf dem laufenden.

Millenium entwickelte für die Amerikaner Global Effect, eine strategische Weltensimulation für zwei menschliche und eine computergesteuerte Partei. Man beginnt — wie in "Civilisation" und ähnlichen Titeln — mit einem Mini-Völkchen; dann werden Städte gebaut,



Die Formel-1-Raserei "Grand Prix Unlimited" kommt von Accolade

Ländereien erobert und technische Neuerungen ausgetüfelt. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version und einer Mac-Variante entsteht Global Effect auch auf dem Amiga.

In Zusammenarbeit mit der Anzeigerzeitschrift Car and Driver tüfelt EA an einer gleichnamigen 3-D-Autosimulation. Nur die exklusivsten Fahrzeuge der Welt werden in VGA veredelt: "Hard Drivin"-mäßig braust Ihr als stolzer Ferrari-, Porsche- oder Lamborghini-Pilot durch die (amerikanische) Landschaft.

EA-Schützling Mindcraft präsentierte Siege, eine Fantasy-Simulation in Echtzeit, bei der Ihr sowohl einzelne Szenarios, als auch eine komplexe Kampagne durchleben dürft. Neben allerlei Märchengestalten (Trolle, Elfen & Co.), gibt's auch historische Einheiten und so gut wie alle mittelalterlichen Belagerungsmaschinen. Die MS-DOS-Version erscheint in diesen Tagen, Amiga-Besitzer werden ab Sommer '92 bedient. Außerdem für Euren PC: Der Strate-

gie/Geschicklichkeitsmix Ramparts, Mindscapes Magic Candle 2, Paperboy 2 von Software Toolworks (siehe Test in dieser Ausgabe) und SSI's "Gateway"-Nachfolger Treasures of the Savage Frontier.

**Data East**

Neben Videospiele für Sega- und Nintendo-Konsolen, hat Branchen-Oldie Data East seine Computerspielwurzeln nicht vergessen. Die Sportsimulation Bo Jackson Baseball ist bereits erschienen, auf den potentiellen "Nova 9"-Killer Ultrabots: Sanction Earth müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. Ultrabots (entwickelt von den "Wolfpack"-Machern NovaLogic) macht Euch zum Kommandanten einer Gruppe von Roboter-Piloten auf dem Schlachtfeld des Jahres 2076. Aliens haben die friedlichen Erdbewohner überfallen und nur Ihr und Eure mechanische Eingreiftruppe könnt ihnen Widerstand leisten... Auch wenn die Hard-

**Alle Computer-Neuheiten auf einen Blick**

Titel	System	Hersteller	Erscheinungs-termin	Titel	System	Hersteller	Erscheinungs-termin
A.T.A.C	MS-DOS/Amiga	Microprose	1. Quartal	Lightquest	MS-DOS/Amiga	UBI-Soft	1. Quartal
B-17: Flying Fortress	MS-DOS	Microprose	1. Quartal	Manis	MS-DOS/Amiga	Paragon	1. Quartal
Barbarian 3	Amiga	Psygnosis	2. Quartal	Megatraveller 3: The Unknown Worlds	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Buzz Aldrin's Race Into Space	MS-DOS	Interplay	2. Quartal	Omar Sharif On Bridge	MS-DOS	Interplay	erhältlich
Car and Driver	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal	Patriot	MS-DOS	Three-Sixty	2. Quartal
Castles: The Northern Campaign	MS-DOS	Interplay	erhältlich	Ramparts	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
D/Generation	MS-DOS	Software Toolworks	1. Quartal	Siege	MS-DOS/Amiga	Mindscape	1. Quartal
F-15 3	MS-DOS	Microprose	4. Quartal	Spellbound	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Gateway	MS-DOS	Legend	2. Quartal	Star Control 2	MS-DOS	Accolade	2. Quartal
Global Effect	MS-DOS/Amiga/Mac	Millenium	1. Quartal	Tales of Magic: Prophecy of the Shadows	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Global Conquest	MS-DOS	Microprose	1. Quartal	Task Force 1942	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
Grand Prix Unlimited	MS-DOS	Accolade	2. Quartal	Theatre of War	MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal
Heroes of the 357th	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal	Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Jack Nicklaus' Golf & Course Design	MS-DOS	Accolade	1. Quartal	Twilight 2000	MS-DOS	Paragon	erhältlich
John Madden Football 2	MS-DOS	Electronic Arts	erhältlich	Ultrabots: Sanction Earth	MS-DOS	Data East	2. Quartal
Laptop Gateway	MS-DOS	Epyx	erhältlich	UMS 2: Planet Editor	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
				V for Victory	Mac/MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal





Microprose bleibt sich treu: Task Force 1942

wareanforderungen nicht so hoch wie bei gewissen-Origin-Produkten liegen, sah das Data-East-Spiel grafisch schon sehr appetitlich aus. Neben einer strategischen Spielvariante gibt's außerdem noch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr gegen einen Freund in die 3D-Arena steigen könnt.

### Psygnosis

Der Liverpoolscher Softwarehersteller *Psygnosis* hatte sich am äußersten Rand der South Annex-Halle in gemütlich-schummrige Räumlichkeiten zurückgezogen und präsentierte dort zwischen Lederinventar und edelster Hardware (FM-Towns, CD-ROM, CDTV) die neuesten Projekte. *Barbarian 3* sah gewohnt gut aus und ließ erfreulicherweise die meisten spielerischen Mängel der Vorgänger vermissen. Aus dem unfair-schweren *Jump'n'Run* wurde im dritten Anlauf ein ausgewachsenes Arcade-Adventure. Viele, teils sehr originelle Rätsel waren schon eingebaut — auf die fertige Version müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. Auch

Meisterprogrammierer Dave Jones ("Blood Money", "Lemmings") war anwesend; über seine neuesten Projekte erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY* mehr. Ein erstes Demo zu *Microcosm* erregte bei Spielekennern jedoch am meisten Aufmerksamkeit; bei diesem CD-ROM-Spiel fliegt Ihr mit einem Miniatur-Raumerschiff durch die Arterien und Adern eines kranken Organismus. Die Entwickler der fantastisch *Psygnosis*-Intros haben hier unverkennbar ihre Finger im Spiel.

### Interplay

Das einstige Entwicklerteam *Interplay* ("Bard's Tale", "Battlechess") ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten

Softwarehäuser der USA herangewachsen. Fünf Produkte der Kalifornier stehen kurz vor der Fertigstellung: *Race Into Space* ist eine historisch akkurate Raumfahrt-Simulation, die der Brettspieldesigner Fritz Bronner in Zusammenarbeit mit dem Ex-Astronauten Buzz Aldrin entwickelte. Gehen Euch, als Planer, Sponsor und Teamführer der ersten Mondlandung, im Wettlauf gegen die Russen die Nerven durch, werden auch Missionen, die in Wirklichkeit erfolgreich waren, zum Debakel oder gar zur Katastrophe. Hunderte von historischen und wissenschaftlichen Fotos, digitalisierter Sound und massig Musik begleiten Euch (und wahlweise einen menschlichen Mitbewerber) ab Mai dieses Jahres in den Weltraum — vorausgesetzt Ihr besitzt einen MS-DOS-kompatiblen Rechner.

Jedem Spiel mindestens ein großer Name: Der Schauspieler Omar Sharif ist in Nordamerika auch als exzellenter Bridge-Spieler bekannt. In der Simulation *Omar Sharif On Bridge* steht er dem Computerspieler als Partner und geduldiger Lehrmeister zur Seite und spendiert Tips, Lob und Tadel in glasklarer Sprachausgabe. Alle Grafiken gibt's im hochauflösenden VGA-Modus, Dutzende von Optionen und einstellbaren Parametern machen selbst das unmöglichste Blatt im Sekundenbruchteil zur Sieger-Hand. Wer auf dieses

## WINTER CES



(im anglo-amerikanischen Raum sehr beliebte) Kartenspiel steht oder es erlernen möchte, wird um Omar Sharif *On Bridge* wohl kaum herumkommen.

Neben einer ersten Szenario-Disk zum Belagerungsspiel "Castles" (*The Northern Campaign*) und einem kurzen Demo zum dritten *Battlechess* (*Battlechess 3000*), führte *Interplay* auch einige Videospiele und CD-Produkte vor. Unter den entsprechenden Rubriken erfahrt Ihr an anderer Stelle dieses Messeberichts mehr.

### Accolade

Die Fortsetzung zur erfolgreichen Golfsimulation um Profi Jack Nicklaus ist Spiel und Construction-Kit in einem: *Jack*

Lynx-Nachschub			Super Off Road	Talagamas	1. Quartal
Crystal Minas 2	Atari	1. Quartal	<b>Neo-Geo-Knaller</b>		
Double Dragon	Telegames	1. Quartal			
Dirty Larry	Atari	erhältlich			
Dracula	Atari	3. Quartal			
The Guardians	Talagamas	1. Quartal			
Hypardroma	Atari	1. Quartal	Fatal Fury	SNK	erhältlich
			Last Resort	SNK	1. Quartal
			Trash Rally	SNK	erhältlich



Das beste Spiel seit „L...“ zieht mit seiner genialen Spielidee alle in seinen Bann. Wer's nicht glaubt, sollte entweder auf die Tests in den Zeitungen achten (z. B. Amiga Plus: „...gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate“) oder uns auf der Amiga-Messe in Berlin besuchen oder am besten gegen Einsendung von 5,- DM eine Demodiskette (erhältlich für: C-64, Amiga oder PC) bei uns anfordern.

**So come on, come on, do the Locomotion with me!**

kommt...



KINGSOFT GmbH  
Grüner Weg 29  
D-5100 Aachen  
Tel.: 02 41/15 20 51  
Fax: 02 41/15 20 54



**Nicklaus Golf & Course Design: Signature Edition** enthält neben den Kursen "English Turn Golf Club" (New Orleans) und "Sherwood Country Club" (Thousand Oaks, Kalifornien), die beide in VGA-Grafik dargestellt werden, auch einen Turniermodus und angesprochenen Kursdesigner. Bis zum kleinsten Detail könnt Ihr die Landschaften selbst zusammenbasteln.

**Star Control 2** spricht alle Weltraumstrategen mit schnellen Reflexen an: Wie beim Vorgänger geht's hauptsächlich darum, gewitzten Aliens eins auszuwischen. Diesmal wurde auch auf die Hintergrundstory

Wert gelegt. Durch 500 verschiedene Sternensysteme geht die Reise; VGA in 256 Farben, rotierende 3D-Planeten und Fraktal-Oberflächen ließen das Spiel auch grafisch sehr appetitlich aussehen.

Was Electronic Arts kann, kann Accolade schon lange: Um ihre Position als marktführender Rennspielhersteller zu halten, schloß sich auch der kalifornische Hersteller mit einer namhaften Automobil-Zeitschrift zusammen: **Road & Track presents: Grand Prix Unlimited** ist eine Kombination von Formel-1-Simulation und Streckendesigner; kaufen alle 700000 "Road & Track"-Leser das Spiel, haben Accolade und GP-Designer Tom "Test Drive" Loughry ausgesorgt.

**Legend**, aufstrebender Hersteller von Grafik-Adventures mit langjähriger Infocom-Erfahrung, hatte sich in der Person von Bob Bates auch am Accolade-Stand eingefunden: Einen ausführlichen Bericht über sein neuestes Produkt **Gateway** (nach Frederik Pohls gleichnamigen Roman) für MS-DOS-Rechner, findet Ihr in dieser **POWER PLAY**.

### Microprose

Auch Microprose hatte ein paar kleinere Hersteller am Stand, die Bill Stealeys traditionsreicher Hersteller als



Dan "M.U.L.E." Buntens neuestes Strategiespiel **Global Conquest**

USA-Publisher unter die Fittiche genommen hatte. **Paragons** Rollenpiele und Science-fiction-Simulationen (**Megatraveller 3: The Unknown Worlds**, **Mantis** und Marc Miller's **Spellbound**) konnten es jedoch zumindest technisch nicht mit den High-End-Produkten des Softwareriesen Microprose aufnehmen, der tapfer mit Hauptkonkurrent Origin mithält. Vollkommen abgedreht war zum Beispiel das gezeigte Demo um die neue Spitzensimulation **F-15 3**: Auch Microprose setzt auf die Fortschrittsgläubigkeit der Kundschaft und zeigt eine Simulation, wie sie wohl nur auf einem flinken 386er Rechner (incl. VGA und Roland) so richtig heimisch wird.

Gegen F-15 3 wirkten selbst die anderen Microprose-Produkte recht bieder: Mit **Task Force 1942** leitet Microprose eine Serie um den Krieg im Pazifik ein. Ab Herbst dieses Jah-

res könnt Ihr in dieser Simulation einzelne Schiffe oder ganze Flottenverbände befehlen. VGA wird unterstützt und ausgenutzt, eine Amiga-Version ist (noch) nicht geplant. **B-17** ist ebenfalls ein Fall für die BPS: Ihr fliegt in der klassischen "Flying Fortress" Bombenflüge und historische Kampagnen gegen deutsche Großstädte...

Auch in **Advanced Tactical Air Command** geht's militärisch zu Sache. Mit einer Staffel, bestehend aus vier F-22-Kampfbombern und zwei Helikoptern, muß der Spieler kolumbianische Drogenhöhlen ausräumen. Außerdem stehen Euch 250 Agenten zur Verfügung, die am Erdboden für klare Verhältnisse sorgen.

Schließlich sieht auch das neue Spiel von Starprogrammierer Dan "M.U.L.E." Buntens seiner Fertigstellung entgegen: Wie schon "Command H.Q." ist auch **Global Conquest** ein Spiel um die absolute Weltherrschaft; neben dem Strategen ist diesmal auch der Entdecker und der Diplomat gefordert, um eine unbegrenzte Anzahl zufällig erzeugter Welten gegen die drei (auf Wunsch allesamt menschlich gesteuerten) Mitspieler zu verteidigen. Eine Amiga-Version des auch grafisch interessanten Riesenstrategiespiels ist bisher nicht geplant.

# CD-ROM und Konsorten

**A**uch (oder gerade) in Sachen "interaktive Unterhaltung" ist die CD das Speichermedium der Zukunft. Für Spieler gab es auf der CES schon eine ganze Menge Hardware und eine Handvoll Software zu bewundern. Auf einem ausladenden Stand (mit Mini-Kino als Zentrum) stellte der niederländische Elektronik-Multi **Philips** seine CDI-Grundkonsole vor. Sieht man von Commodores CDTV ab, ist **The Imagination Machine** (Listpreis inklusiv Software:

1000 Dollar) wohl die erste Multimedia-Konsole für den Wohnzimmergebrauch: Über eine Joypad-ähnliche Steuereinheit, wahlweise auch Joystick oder Maus, wird die Hardware (in edlem Schwarz und einem konventionellen CD-Spieler nicht unähnlich) vom Benutzer gesteuert. Moderne HiFi- und TV-Geräte sowie alle Audio- und Foto-CDs sind mit der Ima-

gination Machine kompatibel; daneben gibt's schon jetzt eine Vielzahl verschiedener CDI-Programme, vom obligatorischen Nachschlagewerk bis zum Heimflipper. **Capitol Disc Interactive** stellte ein Backgammon-Programm, die Checkers-Variante **Connect Four**, Pinball und eine Umsetzung des Milton-Bradley-Brettspiels **Battleship** vor, von **CD-I**

**Systems** gab's die optisch und akustisch opulente **Caesars World of Gambling**-Glücksspielsimulation zu sehen. Auch der Computerspiel-Pionier **Spinnaker** mischt bei CDI wieder fleißig mit: Für die Imagination Machine wurde **Alice in Wonderland** (hübsch), **Sargon Chess** (sehr benutzerfreundlich) und das Weltraum-Opus **Laser Lords** (interessant) präsentiert. **Escape from Cyperciv** von **Fathom Pictures** ist die "Umsetzung" eines Laserdisc-Automaten der neuesten Generation: Der Spieler hetzt durch eine Mischung aus Akira-Kinofilm und "Operation Index"-Automat und zerballert plötzlich auftauchende Söldner und Kampfbomber. Vom gleichen Hersteller stammt auch **Sporting News Basketball**, das dem Computerspieler jedoch nur wenig Möglichkeit läßt, sich interaktiv in die Baseball-Liga einzuschalten. Au-



Nur fürs CDI: "Palm Springs Open" bedeutet Golf pur.



Startschuß: Philips Multimedia-Center "Imagination Machine"



Bei Philips konnte man die CDI-Maschine bestaunen.

# TITUS the FOX

## Nach Marrakesch und zurück

Begleite Titus, den Fuchs, auf seiner phantastischen Abenteuerreise "nach Marrakesch und zurück". Zunächst mußt Du die Wüste Sahara durchqueren, um "Foxinchen", Deine gekidnappte Freundin und einzige wahre Liebe zu befreien. Unterwegs — per pedes, mit einem Skateboard oder auf dem fliegenden Teppich — begegnen Dir die unwahrscheinlichsten Figuren, wie z.B. Babyboon, das Kind mit der tödlichen Flasche oder Toyo, die kurzsichtige Brillenschlange.

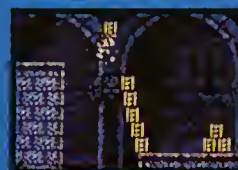
Dieses Mega-Game setzt neue Maßstäbe für Jump & Run-Spiele im Computer-Softwaremarkt.

**AUSSERGEWÖHNLICH GROBES PLATTFORM-SPIEL:**  
MIT MEHR ALS 900 SCREENS IN 16 LEVELS UND  
54 BESONDERS 'NETTEN' GEGNERN.  
GEHEIME-RÄUME, VERSTECKTE BONI.

**EINZIGARTIGES INTERAKTIONS-SYSTEM:**  
SPIELER-GEGNER-GEGENSTÄNDE-HINTERGRUND.

**NUTZ DIE KAPAZITÄT JEDES  
COMPUTER-SYSTEMS VOLL AUS:**  
AMIGA (50 HZ, MEHR ALS 60 FARBEN GLEICHZEITIG,  
HARDWARE-SPRITES), PC (UNTERSTÜTZT ADLIB).

**OPTIONEN:**  
LEVEL-CODES, CONTINUE,  
MULTIDIREKTIONALES SCROLLING.



Umgehe geschickt die vorhandenen Hindernisse.



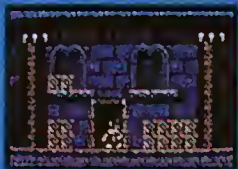
Vernichte Deine Gegner auf normalem Wege oder auf ganz überraschenden Art...



Schnapp Dir den "Hornochsen", und wirf ihn gegen die Wand.



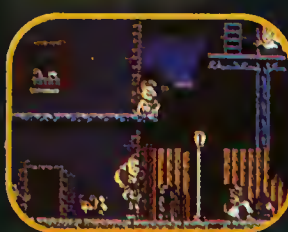
Brillante Bowling-Sequenzen im Spiel, besonders wenn Du Deine Gegner als Kegel benutzt.



Wirft Du den Weg in die versteckten Räume und damit auch die Boni, zusätzliche Energie und extra Leben finden?



Im Vertrieb von:  
UNITED SOFTWARE G.m.b.H.:  
Hauptstraße 70, 4035 Rietberg 2.



AMIGA, MS-DOS,  
COMMODORE 64,  
ATARI ST, CPC



©1992 Titus, Titus the Fox, Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus, all rights reserved. Product description and screenshots represent Amiga version. Screenshots are only intended to be illustrative of the game and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer specifications. Additionally, some features may not be available depending upon the computer specifications. Titus reserves the right to make modifications in the product at any time and without notice. Availability of formats may vary.

# WINTER CES



Grandiose Grafik gibt's bei der CD-ROM-Version des Interplay-Schachspiels

Berdem gesichtet: Die Bildschirm-Puzzelei *Jigsaw* (*Briannica Software*) und *NovaLogic* und das unsägliche Minimal-Jump'n'Run *Dark Castle*, das *Pima* für die *Imagination Machine* aufarbeitete.

Die CD-Pioniere *Tiger Media* hatten sich wiederum am Commodore-Stand niedergelassen, um eine Handvoll alter

und neuer CDTV-Titel vorzustellen. "The Case of the Cautious Condor", ein preisgekröntes Krimi-Puzzle der "Airwave Adventure"-Serie gibt's nun als eines der ersten CD-Spiele schon seit einem Jahr; ganz neu war das zweite Airwave-Abenteuer *Murder Makes Strange Deadfellows*, das ursprünglich für das CDTV entwickelt wurde und in diesen Tagen auch für andere CD-Systeme (Sun SPARCstation, MPC und MS-DOS) erscheint. In *Strange Deadfellows* versucht der Spieler, Licht ins Dunkel eines geheimnisvollen Mordfalles (mit anstehender Erbschaft) zu bringen.

Viel mehr gab's leider für den CD-Amiga nicht zu sehen; angekündigt sind jedoch Umsetzungen aller *Lucasfilm*-Adventures (*Loom*, *Indiana Jones* und *Monkey Island*), *Jack Nicklaus Golf*, *Wayne Gretzky Hockey* sowie ein weiteres "Whodunnit" namens *Here-with the Clues*.

Auch für's MS-DOS-kompatible CD-ROM gab's wenig Neues. Neben *Lucasfilm Games* (in der CD-Version von *Loom* werden alle Charaktere von bekannten Schauspielern gesprochen — klingt fantastisch) machte sich nur *Interplay* die Mühe, ihr bekanntes Schachspiel für die CD-ROM-Version wirklich aufzupeppen: Dagegen beschränkten sich namhafte Hersteller wie *Microprose* und *Access* darauf, eine Handvoll älterer Titel auf eine

## Alle CD-Neuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	System
Alice in Wonderland	Spinnaker	CDI
Backgammon	Capitol Disc Int.	CDI
Battleship	Capitol Disc Int.	CDI
Carmen Sandiego Deluxe Edition		CD-ROM
Connect Four	Capitol Disc Int.	CDI
Dark Castle	Pima	CDI
Escape from Cybercity	Fathom Pictures	CDI
Guy Spy	Readysoft	CDTV
Laserlords	Spinnaker	CDI
Links	Access	CD-ROM
Loom	Lucasfilm Games	CD-ROM
Murder Makes Strange Deadfellows	Tiger Media	CDTV, CD-ROM
Palm Springs Open	American Int. Media	CDI
Pinball	Capitol Disc Interactive	CDI
Sargon Chess	Spinnaker	CDI
Sporting News Baseball	Fathom Pictures	CDI

einzig CD zu pressen und die *Compilation* als *CD-ROM-Software* anzubieten. Von *Microprose* kommen vier verschiedene Scheiben. Auf der ersten finden sich "Gunship" und "Midwinter", auf der zweiten "Red Storm Rising" und "Carrier Command". Des weiteren gibt's eine CD mit "M 1 Tank Platoon" und eine mit dem Quartett "Rick Dangerous", "International Soccer Challenge", "3D Pool" und "Savage". *Access* bringt wiederum einen *CD-Sampler* namens *The Collectors Edition*, auf der sich "Crime Wave", "Mean Streets", "Echolon" sowie "World Class Leaderboard" mitsamt aller "Famous Course"-Disketten tummeln. Den Termin für die Präsentation des ersten "wirklichen" *Multimedia-Produktes*

(für *CD-ROM*) setzte der Hersteller auf den 8. Oktober an. Dann soll eine *CD-füllende Mega-Version* des *Golf-Klassikers Links Access* Einstieg in die glitzernde Welt des interaktiven *High-Techs* markieren. Ob die oben genannten Produkte einen offiziellen Vertrieb in Deutschland finden, ist ob der geringen Verbreitung der geforderten Hardware jedoch fraglich. Während *Interplay* ein aufgepepptes *Battlechess MPC* präsentierte, rief *Broderbund* wiederum eine ganze *Softwareserie* fürs *CD-ROM* ins Leben. Die *Living Books* sind eine interaktive Mischung aus *Bilderbuch*, *Zeichentrickfilm* und *Computerspiel*. Sie sollen allen jüngeren *PC-Benutzern* *Wissenswertes* vermitteln und dabei den Griff zum konventionellen *Buch* ersparen. Selbst gegenüber der *6-MByte-Version* gewaltig aufgepeppt, präsentierte sich *Where in the World* is *Carmen Sandiego: Deluxe Edition*. Ganze *120 MByte* verpraßt diese *CD-Version*; dafür gibt's die doppelte Anzahl an *Ländern* und *Rätseln* sowie *Sprachausgabe*, *Animationen* und *Volksmusik* von *CD*.

*Ryko* präsentierte schließlich ein *CD-Spiel*, das weder einen *Fernseher* noch ein *ausgewachsenes CDI-System* benötigt: *Play it by Ear* ist ein *Trivial Pursuit* um *Stars*, *Musik* und *Melodien*, das von *Audio-CD* und mit einem kleinen *Spielbrett* überall für *Spaß* sorgt.

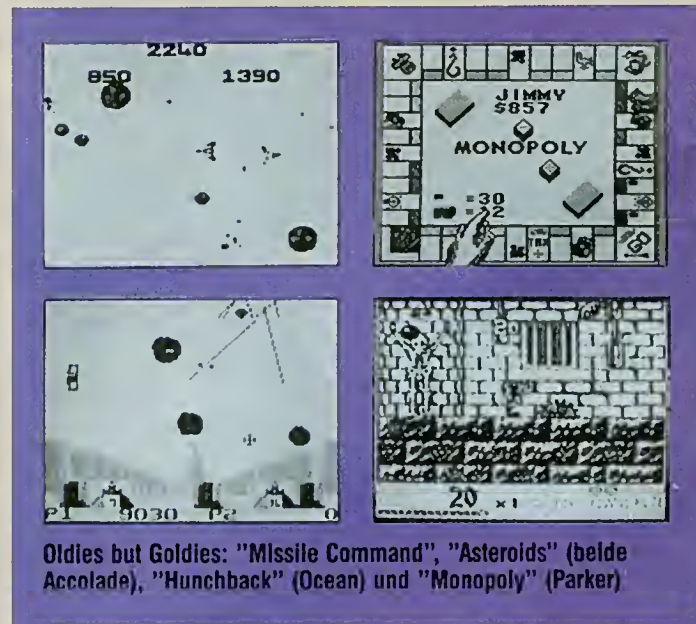
# Nintendo

Nintendo und Lizenznehmer hatten auch diesmal eine eigene Halle und damit mehr als die Hälfte der (Spiele-)Ausstellungsfläche für sich. Zusätzlich war noch ein Eckchen in der zweiten Softwarehalle angemietet; dort präsentierte sich Kultstar Mario in einem der spektakulärsten Werbedemos des Jahres. In aufwendiger *Computergrafik* animiert und von einem (talentierten) *Showstar* mit *Stimme* versehen, stellte sich der *kuriose Pizzabäcker* *Press* und *stauenden Fachbesuchern* zum *Gepräch*. Verglichen mit dieser *Vorstellung* wirkt *Max Headroom* — vor drei Jahren *Star* der *High-Tech-Szene* — wie ein *Komparse* aus den "Western von Gestern".

Dafür hielt sich *Nintendo* mit *neuen Produkten* vornehm zu-

rück: Anspielen durfte man zumindest ein *Tüffel/Geschicklichkeitsgemisch* um *Marios Reitdrachen Yoshi*, das in diesen Tagen für den *Game Boy* erscheint. Um so mehr glotzten die *Lizenznehmer* aus *Japan*, den *USA* und *Europa*:

*Konami/Ultra* besaß traditionell die *größte Werbefläche* und die *größte Anzahl* an *fertiggestellten/spielbaren 16-Bit-Produkten*: Neben schon bekannten *Titel* wie "Castlevania 4", "Gradius 3" und einer übersetzten *Version* des *Action-Adventures* "Legend of the Mystical Ninja" wurde *Contra 3: The Alien Wars* gezeigt. Kurzes *Probespielen* bestätigte alle *Gerüchte* um die *Action-Knaller*. Die *Grafik* ist *brillant*, der *Sound* *hervorragend*; außerdem *steckt spielerisch* ein *wahrer Bërg* an *Innovationen* in



Oldies but Goldies: "Missile Command", "Asteroids" (belde Accolade), "Hunchback" (Ocean) und "Monopoly" (Parker)

diesem *Spiel* (für *maximal zwei Kämpfer* gleichzeitig, das in *Deutschland* natürlich als *Protector* erscheint wird. Auch die *Turtles* gehen ein *weiteres Mal* in den *Konsolenring* und erhielten dafür *16-Bit-gerechte*

*Aufarbeitung*: In *Turtles in Time* reisen die *Kampfsport-Schildkröten* durch *verschiedene Zeitzonen* — oder *hauen sich* im *Zwei-Spieler-Modus* gegenseitig die *Panzer* ein. Für den *Game Boy* sind wiederum

# VIEL LOS – FÜR WENIG MOOS

*Sie waren im Urlaub? Hit verpaßt?  
Geld in einen neuen Drucker investiert?  
Klassiker vorbeigerauscht! Macht  
nichts! TOPSHOTS bringt Hits und  
Klassiker jetzt neu heraus.*

*Die Reihe wird ständig  
erweitert, bisher sind  
erschienen:*

- Turrigan I
- Turrigan II
- Oil Imperium
- Grand Monster Slam
- Mission Elevator
- X-Out
- Hollywood Poker Pro
- Conqueror
- Z-Out
- Spherical
- Vampires Empire
- Denaris
- Startrash

- To be on Top
- Bad Cat
- Western Games
- Oxxonian
- Blue Angel
- Dyster 07
- Circus Attractions
- Volleyball Simulator
- Beam
- Around the World in 80 Days
- Antics
- Cyber World
- Xenamorph
- Eleven Warrior
- Heavy Metal Hero
- Realm of the Tralls
- Garrison
- Operation Hanoi
- Sarcophaser
- Window Wizard
- Eskimo Games
- European Soccer Challenge
- Galdregon Domain
- Starball

- Little Dragon
- Night Dawn
- Future Tank
- Jinks
- Power Styx
- Operation Hongkong
- Dizzy Dice
- Gladiatar
- Skyblaster
- Baby of Canguru
- Cabra Farce
- Graffiti Man
- Danger Freak
- Street Gang
- Tomcat
- A. P. Mechanicus

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD  
Vertrieb: Rushware GmbH, Schweiz: Thali AG, Österreich: Darius, Karasoft



die Basketball-Simulation **Double Dribble: 5 on 5**, die heroische Fliegerei **Top Gun: Guts & Glory**, **Ultra Golf** und das niedliche **Tiny Toon Adventure: Babs' Big Break** angekündigt. Letzteres wird in den Staaten durch eine gleichnamige Fernsehserie von Steven Spielberg/Warner Bros. unterstützt. **Star Trek** basiert hingegen auf der alten TV-Stafel um Kirk, Spock und Konsorten.

Die Nummer 2 unter den Nintendo-Vasallen ist **Acclaim**, die zusammen mit der Tochter **Ljn** ebenfalls schon eine Handvoll Super-Famicom-Produkte im Gepäck hatten: Neben einem neuen Abenteuer der TV-Anarchisten **The Simpsons**, **Bart's Nightmare** und der Automatenumsetzung **Super Smash T.V.**, veröffentlicht **Acclaim** auch die 16-Bit-Version des Computerspielklassikers

**Populous**. Für den Game Boy stehen uns **Knock-Out Boxing** und **Ferrari GP** ins Haus.

**Interplay** hatte rechtzeitig zur Messe die lasche Split-Bildschirm-Raserei **R.P.M. Racing** fertiggestellt und macht sich nun an die Arbeit, auch das Grafik-Adventure **Out of this World** (ursprünglich in Frankreich und für Computer als "Another World" entwickelt) auf Nintendos 16-Biter umzusetzen. Außerdem zeigten die Amerikaner **Track Meet** (Siebenkampf für zwei Spieler) und **4-In-1 Funpak** für den Game Boy. Letzteres vereint die Tüfel- und Brettspielklassiker **Schach**, **Backgammon**, **Reversi** und **Dame** auf einem Modul.

"R-Type"-Erfinder **Irem** präsentierte einen neuen Action-Knaller: **Gun Force** ist ebenfalls die Umsetzung eines grafisch opulenteren Automaten-Knallers. Ein oder zwei Spieler



Mega-Ballereien: "Super Contra" von Konami und ein weiteres Actionspektakel von Irem "Gun Force"

ballern sich durch eine Handvoll Roboter-gespickter Levels — wenn's gut geht, ganz ohne Ruckeln und Zuckeln.

Vornehmlich mittelmäßige 16-Bit-Software boten die meisten der kleineren Nintendo-Lizenznehmer: **Asmik** präsentierte mit **D-Force** und der amerikanisch/japanischen Co-Produktion **Xardion** zwei recht biedere Ballereien — letzterer halfen auch einige Adventure-Elemente nicht übers spielerische Mittelmaß hinweg.

Auch **Oceans** großartig beworbene **Addams Family** macht auf dem Super Famicom eine eher traurige Figur. Wir sahen jedoch nur ein frühes Demo — wer weiß, vielleicht reißen die Engländer das spielerische Ruder noch einmal herum. Einen besseren Eindruck hinterließ **Robocop 3** des gleichen Herstellers; das Super-Famicom-Spiel um den rabiatischen Blechbullen nützt unter anderem auch den 3-D-Chip der Konsole. Mit **Super Hunchback** (nur für den Game Boy geplant) griff man wiederum tief in die firmeneigene

Mottenkiste und förderte einen Titel zutage, der Anfang der 80er Jahre für einen Großteil des Ocean-Umsatzes verantwortlich war: **Super Hunchback** ist die (stark aufgepepperte) Neuauflage des **Jump'n'Run-Urahns** um den buckligen Glöckner **Quasimodo**.

Auch **Titus** wollten hinter der internationalen Konkurrenz nicht zurückstehen und konnten spielbare Vorab-Demos ihrer **Blues Brothers** präsentieren. Neben der schnuckligen Game-Boy-Variante gab's das Spiel auch für das Super Famicom: **Bunt-durchgestylte Grafiken** und **flüssige Animationen** zeigen, daß die Franzosen auf dem richtigen Weg sind und selbst mit der japanischen Elite mithalten können.

Rollenspielfans können nur hoffen, daß der japanische Nintendo-Lizenznehmer **FCI** auch bald in Deutschland eine Vertretung findet: Neben Umsetzungen diverser Teile der "Ultima"- und "AD & D"-Serie für alle Nintendo-Konsolen sah vor allem **Ultima 6: The False Prophet** für das Super Famicom



Sah gut aus: "Blues Brothers" für Super Famicom ... Game Boy (Titus)

PC ENGINE  
GAME BOY  
NINTENDO US

# GAME-PLAY

MEGA DRIVE  
GAME GEAR  
SUPER NES

VIDEO - SPIELE - VERSAND

## SEGA MEGA DRIVE

mit Spiel (Sonic, Quackshot o. Castel of Illusion)

PAL oder RGB ..... nur **309,00 DM**

Wonderboy 5 ..... **79,00 DM**

Advanced Military Comm..... **149,00 DM**

## Wide Boy »DIE LUPE« für deinen GAMEBOY

Aktionspreis ..... nur **14,95 DM**

F1 Race ohne Advanced ..... nur **39,00 DM**

Kwirk II (7p.) ..... nur **39,00 DM**

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1  
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN:  
TAGL. AB 13 UHR.  
HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT.

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,  
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

sehr vielversprechend aus. Für den Game Boy ist dafür das Ultima-Abenteuer **Runes of Virtue** ab März zu haben.

Der amerikanische Brettspielriese **Parker Brothers** nahm die Game-Boy-Manie ebenfalls zum Anlaß, in die Videospieldbranche zurückzukehren. 1984 hatte sich der Hersteller quasi über Nacht zurückgezogen und große Lizenzen ("James Bond", "Lord of the Rings" und "McDonalds") ohne Manifestation im Safe verschimmeln lassen; jetzt präsentierten die Amerikaner das Scrabble-ähnliche Größelspiel **Boggle**, den Krimi-Klassiker **Clue** sowie eine Vier-Spieler-Version des Klassikers **Monopoly**. Beide Titel erscheinen in diesen Tagen für den Game Boy; ob Parker Deutschland mit einer übersetzten Version aufwarten will und kann, wird sich zeigen.

Eine bunte Produktpalette hatte **Kemco** in Las Vegas zu bieten: Für den Game Boy erscheinen demnächst das Tüftelspiel **Dr. Franken** und das Action-Adventure **Sword of**

**Hope 2**. Für das Super Famicom sind das Rennspiel **Top Gear** und die Weltraum-Ballei **Phalanx** in Vorbereitung. Außerdem feiern A. Prohias Comic-Spione (bekannt aus dem Klamauk-Magazin MAD) ihre Rückkehr auf dem Bildschirm: Ab Juni balgen sie sich in **Trick and Trap** stigarecht auf schwarzweißem Game-Boy-Display.

Ein waschechter Mario-Konkurrent zeigte sich am tropisch aufgestylten **Hudson**-Stand erstmals auf dem Super Famicom: Das grafisch imposante **Jump'n'Run Super Adventure Island** (siehe Test in dieser Ausgabe) erscheint in diesen Tagen und versucht den Erfolg der NES-Vorläufer (allein in den Staaten wurden von Teil 1 und 2 ungefähr eine Million Module abgesetzt) zu wiederholen. Eine Game-Boy-Version ist ebenfalls in Vorbereitung. Ziemlich trist ist dagegen Hudsons erster 16-Bit-Titel **Bill Laimbeer's Combat Basketball**.

**Electronic Arts** zeigte ebenfalls erste Super Famicom-

Titel: Umgesetzt werden sowohl **Ramparts**, als auch die komplette Sportspielriege **John Madden Football**, **PGA Tour Golf** und die Basketballsimulation **Bulls vs. Lakers**.

Noch mal Bildschirm-Basketball: Mit **Super NBA Basketball** läßt **Tecmo** den 3-D-Chip des Super Famicoms arbeiten. Je nach Spielverlauf rotiert und zoomt das Feld in alle Richtungen. Alle 27 Teams der amerikanischen Basketball-Liga, sämtliche Spieler sowie Vor-Saison und Playoffs wurden aufs Modul gebannt.

Zwei absolute Oldies hat wiederum **Accolade** für den Game Boy neu aufgelegt: Sowohl **Missile Command** als auch **Asteroids** machten beim kurzen Probespielen einen guten Eindruck und bewiesen, daß es Spielideen gibt, die auch nach mehr als zehn Jahren noch locker mit der Konkurrenz mithalten können.

Ob **Koeis** Super Famicom-Version der **Romance of the three Kingdoms 2** beim Euro-Start der Konsole hierzulande erhältlich sein wird, ist unwahr-

**WINTER CES**



scheinlich. Zu wünschen ist's dem grafisch und spielerisch anspruchsvollen Strategie-Epos auf jeden Fall. "Battletoads"-Erfinder **Tradewest** zeigten Altbekanntes; lediglich die Game Boy- und die Super Famicom-Version der Sportsimulation **Jack Nicklaus Golf** sowie **Battletoads** auf 16-Bit kannten wir noch nicht. Erfreulich für Nintendo-Fans: Ab sofort werden alle Tradewest-Produkte in Europa offiziell über **The Disc Company/Activision** vertrieben.

Apropos Activision: **Absolute Entertainment**, die Firma des Activision-Mitbegründers **Garry Kitchen**, werkelt ebenfalls unter dem Nintendo-Gütesiegel. Mitte des Jahres soll **Super Battle Tank: War in the Gulf** (der prominente Boß führte bei dieser Super-Famicom-Produktion persönlich Regie) erscheinen, für den Game Boy entsteht bereits **Battletank 2**. **David "Pitfall" Crane**, ein Activision-Entwickler der ersten Stunde, werkelt wiederum für **Absolute** an einem noch unbekannten Tennisspiel.

Einen großen Stand spendierte **Bullet Proof** einem der meistumjubelten Spiele der Saison: Unter dem Titel **Football 2000** verbirgt sich der Multi-Spieler-Klamauks "Mid-Maze". **Kill a happy Face**: Die Game-Boy-Version (für vier Spieler) nehmen wir in der nächsten **VIDEO GAMES** genauer unter die Lupe, die Super-Famicom-Version (nur zwei dürfen mitspielen) wird noch auf sich warten lassen.

Außerdem für das Super Famicom schon fast fertiggestellt: Die Weltensimulation **Sim Earth**, die hervorragende Vertikal-Ballei **Super Aleste**, **Sid Meiers Railroad Tycoon**, **Origin's Wing Commander** und die Microprose-Super **Strike Eagle**.

**Alle Nintendo-Neuheiten auf einen Blick**

Titel	System	Hersteller	Erscheinungstermin
Adventure Island	GB	Hudson	1. Quartal
Amazing Teler	GB	Allus	1. Quartal
Asteroids	GB	Accolade	1. Quartal
Barbie	GB	Hi Tech	1. Quartal
Batman 2: Return of the Joker	SF	Sunsoft	2. Quartal
Battletoads	SF	Tradewest	2. Quartal
Blaster Master Boy	GB	Sunsoft	1. Quartal
Boggle	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Captain America & the Avengers	SF	Data East	2. Quartal
Clue	GB	Parker Bros.	2. Quartal
Contra 3: The Alien Wars	SF	Konami	1. Quartal
Crystal Quest	GB	Data East	1. Quartal
D-Force	SF	Asmik	1. Quartal
Dr. Franken	GB	Kemco	3. Quartal
Dragon Strike	SF	FCI	2. Quartal
Dragon Warrior 3	SF	Enix	2. Quartal
F-15	GB	Microprose	1. Quartal
F-19	SF	Microprose	2. Quartal
F-1-Rock: Race of Champs.	SF	Seta	2. Quartal
Ferrari GP	GB	Acclaim	1. Quartal
Fighting Simulator 24x1	GB	Cultura Brain	1. Quartal
Gaddeen	SF	Seta	2. Quartal
Gun Force	SF	Irem	2. Quartal
Hammerin' Harry	GB	Irem	1. Quartal
Hunt for the Red October	SF	Hi Tech	2. Quartal
Jack Nicklaus Golf	SF GB	Tradewest	1. Quartal
Journey to the Center at the Earth	SF	Asmik	2. Quartal
Knock-Out Boxing	GB	Acclaim	1. Quartal
M.J.'s Super Slam Dunk	SF	von wem	2. Quartal
Magic Sword	SF	Capcom	2. Quartal
Might & Magic 2	SF	American Sammy	2. Quartal
Mission Command	GB	Accolade	1. Quartal
Monopoly	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Nail'n Scale	GB	Data East	1. Quartal
NBA Super All-Star Challenge	SFGB	Ljn	2. Quartal
Ninja Tara	GB	American Sammy	1. Quartal
Nolan Ryan Baseball	SF	Ramstar	2. Quartal
Nosteratu	SF	Seta	2. Quartal

Titel	System	Hersteller	Erscheinungstermin
Peeble Beach Golf Links	SF	T & E	2. Quartal
Phalanx	SF	Kemco	3. Quartal
Pyramids of Ra	GB	Matchbox	2. Quartal
Q-Bart	GB	Jaleco	1. Quartal
Radio Flyer	SF	Ocean	3. Quartal
Railroad Tycoon	SF	Microprose	2. Quartal
Roger Clemens' MVP Baseball	SF/GB	Ljn	2. Quartal
Robocop 3	SF	Ocean	2. Quartal
Rockelaar	SF IGS	???	2. Quartal
Rockman World 2	GB	Capcom	1. Quartal
Sarekon	GB	Starbyte	2. Quartal
Shanghai 2: Dragon's Eye	SF	Activision	1. Quartal
Simpsons: Bart vs. the World	SF	Acclaim	1. Quartal
Spiderman & the Uncanny X-Men	SF	Ljn	2. Quartal
Spanky's Quest	GB, SF	Natsuma	1. und 2. Quartal
Street Fighter 2	SF	Capcom	1. Quartal
Super Smash TV	SF	Acclaim	2. Quartal
Super Hunchback	GB	Ocean	1. Quartal
Super Strike Eagle	SF	Microprose	2. Quartal
Super Aleste	SF	Taha	2. Quartal
Super Ninja World	SF	Cultura Brain	2. Quartal
Super Baseball Simulator 1000	SF	Cultura Brain	1. Quartal
Super Bases Loaded	SF	Jaleco	2. Quartal
Super Mega Force	SF	Taha	2. Quartal
Super Off Road	SF	Tradewest	2. Quartal
Sword at Hope 2	GB	Kemco	3. Quartal
Teenage Turtles 4: Turtles in Time	SF	Konami	2. Quartal
Tap Gaar	SF	Kemco	2. Quartal
Tom & Jerry	GB/SF	Hi Tech	1. und 2. Quartal
Trick and Trap	GB	Kemco	2. Quartal
Ultima 6: The False Prophet	SF	FCI	3. Quartal
Waialae Country Club	SF	T & E	2. Quartal
Wizardry	SF	ASCIT	2. Quartal
Wings 2: Aces High	SF	Namco	2. Quartal
Wordtris	SF/GB	Spectrum Holobyte	1. Quartal
Xardion	SF	Asmik	1. Quartal
Yoshi	GB	Nintendo	1. Quartal

Trotz einer stattlichen Anzahl offizieller Lizenznehmer, die sich unter dem schützenden Dach des riesigen Sega-Standes eingefunden hatten, waren sensationelle Neuigkeiten fürs Mega Drive eher die Ausnahme, fürs Game Gear gar eine Rarität. Die Präsentation des Mega-CD-Laufwerks bot ebenfalls nichts Umwerfendes und keinerlei spielbare CD-Software. Die für diese

# Sega

Hardware in Japan bereits erschienenen Titel ("Sol Feace" und "Heavy Nova") laufen nicht (!) auf dem amerikanischen CD-ROM, konnten jedoch als nahezu identische Modul-Varianten an den Ständen der jeweiligen Hersteller angespielt werden; wer spezielle Mammut-CD-Projekte erwartet hatte, wurde also in Las Vegas herbe enttäuscht.

Insgesamt stellten rund 30 Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa unter dem Sega-Logo aus, eine Handvoll anderer war auf die restliche Fläche verteilt. Die gezeigten Spiele waren jedoch überwiegend für Importeure interessant. Sieht man von den wenigen Herstellern mit Deutschlandvertretung (Sage's Creation) oder -Distribution (z.B. U.S. Gold) ab, plante der Großteil seinen offiziellen Einzug in unsere Lande für frühestens 1993.

So werden einige interessante Produkte den offiziellen Weg nach Europa so schnell nicht finden. Das batteriebestückte 8-MBit-Rollenspielopus **Star Odyssey** hält Hersteller **Sage's Creation** nicht für Deutschland-tauglich. Dafür gibt's eine 16Bit-Variante des Game-Gear-Geschicklichkeitsspiels **Devilish**; an einem aufwendigen Flugsimulator und F-22-Konkurrenten wird momentan noch eifrig gewerkelt.

Neben älteren Titeln zeigte "Gaias"-Erfinder **Renovation** auch die Ballerei **Final Zone** und die übersetzten Action-Adventures **Valis 3** und **Arcuse Odyssey** (ursprünglich vom Wolf-Team) sowie die taktische Monster-Schlägerei **Beast Wrestler**. Im März wird außerdem die Modul-Version des CD-Ballerspiels **Sol-Feace** in den Staaten ausgeliefert.

Kompetent (ins Englische) übersetzt und angenehm gelettert wurde inzwischen auch

das vielgerühmte "Long Raiser", das **Treco** in den Staaten unter dem Namen **Warsong** anbietet. Wer das Import-Modul in seinem Fachgeschäft erspäht, sollte zugreifen. Außerdem von **Treco**: Die 8-MBit-Action-Simulation **Task Force Harrier Ex**, die Monster-Prügelei **Fighting Master** und das Beinahe-Rollenspiel **Breach**.

Wenig Neues gab's bei **Taito**: Auf **The Flintstones** (diese nette Familie kennen Deutsche als die Feuersteins), eine Umsetzung der Automaten-Raserei **Chase H.Q.** (auch fürs Game Gear) und ein ominöses **Hit the Ice** (eine Hockey-Simulation) müssen wir noch bis in die zweite Jahreshälfte warten.

Von Atari-Tochter **Tengen** (in Europa durch **Domark** vertreten) gibt's eine ganze Reihe bekannter Automaten-Umsetzungen und einen Streifzug durch die Geschichte der elektronischen Unterhaltung: **Oldies** wie **Paperboy** sind bereits ausgeliefert, aktuellere Umsetzungen wie z.B. **Steel Talons** (Hubschrauber-Ballerei), **Road Riot** (Buggy-Ralley) und der Taktik/Geschicklichkeitshit **Ramparts** werden bald folgen. Außerdem wird fleißig an der Entwicklung des ersten Mega-CD-Spiels gearbeitet.

Trotz gewisser Auseinandersetzungen mit Sega hat sich **Accolade** nicht einschüchtern lassen und stellte vier neue Mega-Drive-Produkte des Ballistic-Labels vor: Das Sandkasten-Rennen **Super Off Road** macht mit maximal zwei Spielern einen Heidenspaß, **Double Dragon** ist zumindest besser als der Nachfolger (dieser wird von Sega veröffentlicht), während an **Winter Challenge** (bereits getestet) und **Test Drive 2** vor allem Simulations-Freunde Gefallen finden werden. Fürs Game Gear werden **Double Dragon** und **Super Off Road** übrigens von **Virgin** veröffentlicht.

Der japanische Hersteller **Namco** ("Phelios") hat sich schon früh von der PC-Engine an das Mega Drive gewagt und wird auch 1992 die Sega-Konsole mit massig Software versorgen. Neben hierzulande schon bekannten Import-Titeln sorgte in Las Vegas das derbe Metzler-Drama **Splatterhouse 2** für umlagerte Monitore.

Auch Nintendo-Lizenznehmer **Data East** entwickelt nun für Sega-Konsolen: **Rabiaten** Prügelspaß verspricht **Two Crude Dudes**, Action im atmosphärischen Science-fiction/Endzeit-Ambiente kommt ab Frühjahr 1992 in Form von **Atomic**

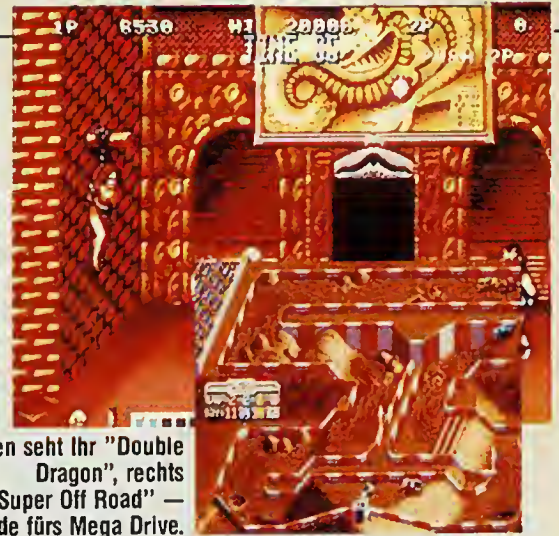
**Runner**, während **Billardfans** bis in den Sommer auf "ihre" Simulation **Side Pocket** warten müssen.

**Dream Works** zeigte in Las Vegas neben dem altbekanntesten "Wings of War" (als "Gynoug" ursprünglich von NCS) die martialische **Jump'n'Run-Prügelei** **Mystical Fighter**. Wer durch dieses Modul alleine nicht durchkommt, darf's im Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus versuchen.

Mit **Acclaim** macht ein traditioneller Nintendo-Günstling einen ersten Schritt auf den Sega-Spielemarkt: Unter dem Label **Flying Edge** veröffentlicht der Hersteller in den Staaten ab Ende dieses Jahres auch für Mega Drive (**Smash TV**, zwei Titel um die **Simpsons**, **Ferrari GP**, **Arch Rivals**, **Terminator 2** und eine **Boxsimulation**) und für das Game Gear (**Simpsons**, **Spiderman**

und das genannte **Boxspiel**). In Deutschland wird dieses Jahr noch kein **Acclaim**-Titel offiziell für eine Sega-Konsole erscheinen; auch den Namen **Flying Edge** gibt's nur für den US-Markt. 1993 steht für die Euro-Vermarktung der obengenannten Titel die Gründung einer neuen Firma bevor.

Auch die **Mirrorsoft**-Titel für das Mega Drive (dort zur Veröffentlichung unter dem **Arena**-Label geplant), fielen durch den Verkauf des renommierten englischen Herstellers an **Acclaim** dem Konsolen-Giganten in die Hände. Wann und unter welcher Flagge **Speedball 2**, das mittelmäßige **Battlemaster**, das noch schlechtere **Back to the Future 3** und die in der Entwicklung befindlichen **Film**lizenzen **Alien 3** (war auch fürs Game Gear geplant) und **Predator 2** erscheinen werden, steht noch in den Sternen.



Oben seht Ihr "Double Dragon", rechts "Super Off Road" — beide fürs Mega Drive.

## Alle Sega-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Titel	System	Hersteller
3. World War Simulation	MD	Bignot	Lord of the Flings	MD	Electronic Arts
Ajisha Dragon	MD	Sega	Master of Monsters	MD	Renovation
Atomic Runner	MD	Data East	Mc Kids	MD/GG	Virgin
Batter Up	MD/GG	Namco	Mystical Fighter	MD	Dream Works
Beast Wrestler	MD	Renovation	Mystical Fighter	MD	Dreamworks
Black Crypt	MD	Electronic Arts	Olympic Gold	MD/GG	U.S. Gold
Breach	MD	Treco	Pigskin	MD	Razor Soft
Cal 50	MD	Menk'n	Railroad Tycoon	MD	Microprose
Chase H.Q.	MD/GG	Taito	Ramparts	MD/GG	Tengen
Chuck Rock	MD	Virgin	RBI Baseball 4	MD	Tengen
Chester Chetash	MD	Kaneko	Return of the Joker	MD	Sunsoft
Chip's Challenge	MD/GG	Sega	Rings of Power	MD	Electronic Arts
Corporation	MD	Virgin	Robin Hood	GG	Virgin
D. Robinson's Supreme Court	MD	Electronic Arts	Road Riot	MD	Tengen
Devilish	MD	Sage's Creation	Side Pocket	MD	Data East
Desert Strike	MD	Electronic Arts	Smash TV	MD	Flying Edge
Double Dragon	MD/GG	Ballistic/Virgin	Sol-Feace	MD	Renovation
Ex Mutants	MD	Sage's Creation	Solo Flight	MD	Microprose
Exile	MD	Renovation	Splatterhouse 2	MD	Namco
Ferrari Grand Prix	MD	Flying Edge	Spiderman	GG	Flying Edge
Fighting Master	MD	Treco	Strike Eagle 2	MD	Microprose
Gadget Twins	MD/GG	Gemetek	Steel Talons	MD	Tengen
George Foreman Boxing	MD/GG	Flying Edge	Superman	MD	Sunsoft
Heavy Nova	MD	Micronet	Super Off Road	MD/GG	Ballistic/Virgin
Hit the Ice	MD	Taito	Task Force	Harrier	Ex MD Treco
Indiana Jones & Last Crusade	MD/GG	U.S. Gold	Terminator	MD	Virgin
Jeopardy	MD/GG	Gemetek	Test Drive 2	MD	Ballistic
Jordan vs. Bird. One on One	MD	Electronic Arts	Terminator 2	MD	Flying Edge
Karsia Blazers	MD	McO' River	The Flintstones	MD	Taito
Kabuki	MD	Kaneko	The King Salmon	MD	Sage's Creation
Kargel 2	MD	Kaneko	The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	MD/GG	Flying Edge
Kid Chameleon	MD	Sega	The Simpsons: C's Funhouse	MD	Flying Edge
Lemmings	MD	Sunsoft	Two Crude Dudes	MD	Data East
Leander	MD	von wem	WC Leaderboard	MD	U.S. Gold
			Warsong	MD	Treco





Ganz schön eklig:  
"Splatterhouse 2" von  
Namcot (links)



Bei Virgin in England  
entsteht ein  
Actionspiel um  
"Terminator 2"

Die englischen Kollegen von U.S. Gold hatten da schon mehr Glück: Neben der offiziellen Olympia 1992-Lizenz Olympic Gold und einer Umsetzung des Golf-Klassikers World Class Leaderboard wird Indiana Jones and the last Crusade für das Mega Drive und das Game Gear erscheinen. Kräftig auf den Konsolen-Putz haut auch Electronic Arts, der in den Staaten wichtigste Publisher: Unter anderem werden bis zum Ende des Jahres ein Lord of the Rings-Modul, eine Umsetzung des Rollenspielopus Black Crypt, der Klassiker Marble Madness

(bereits getestet) und Jordan vs. Bird: One on One sowie ein Action-Spiel namens Desert Strike erscheinen. Letzteres führt den Krieg gegen den Irak spielerisch und unter dem Motto Back to the Gulf fort.

Der amerikanische Mitbewerber Microprose wird dafür vorwiegend zivile Computerspiele für das Mega Drive in Szene setzen: Nach dem Action/Simulationsgemisch Strike Eagle 2, dürfen sich Sega-Fans über Sid Meiers brillantes Eisenbahneropus Railroad Tycoon und über den gänzlich friedlichen Flieger-Oldie Solo Flight freuen.

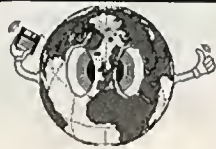
Sunsoft glänzte traditionell durch eine kleine, aber feine Produktpalette: Nach "Batman" schnappten sich die Kalifornier nun sowohl die Lizenz an einer Fortsetzung Return of the Joker, als auch an Superman und den englischen Kult-Clowns Lemmings.

Sega selbst zeigte wenig Neues: Statt Fortsetzungen zu Sonic, Shinobi oder Shining zu präsentieren, begnügte man sich mit dem Jump'n'Run Kid Chameleon, Alishia Dragon und einer neuen Basketball-Simulation, die jedoch einen guten Eindruck machten. Den Chessmaster (als solider Schachgegner in der Game-Boy-Version bekannt) gibt's nun ebenfalls für das Game Gear. Auch wenn Sega nicht müde wird, auf das Farbdisplay ihres Handhelds hinzuweisen, hätte man bei der Darstellung des Spielbrettes wohl besser aufs klassische Schwarzweiß zurückgreifen und auf die Blautönung der Felder verzichten sollen — eine Bibliothek mit über 150000 prominenten Spielzügen tröstet darüber hinweg. Die Mega-Drive-Version mit 16 Spielstärken und drei verschiedenen Spielfeldern

## WINTER CES



kommt unter dem Titel Chessmaster 2100 von den amerikanischen Software Toolworks. Absolute Entertainment, die Firma des Videospieldeveteranen Garry Kitchen stellte in Las Vegas auch einen Game-Gear-Titel vor: Bei R.C. Grand Prix steuert Ihr ein aufrüstbares Modellauto durch über zehn verschiedene Kurse. Die Baseball-Simulation Clutch Hitter wird's wiederum bestenfalls als US-Import geben. *wi*



Amiga

Red Baron	DA	79.90
Lemmings Data Disk	DA	45.90
Leisure Suit Larry 5	DA	83.90
Birds of Prey	DA	79.90
Grand Prix	DA	79.95
Heart of China	DV	75.90
Harpoon 1.2	DA	59.90
Harpoon Editor 1.2	DA	46.90
Monster Pack 2	DA	61.90
Populous Editor	DA	39.90
Space Ace 2	DA	75.90

Mega Drive

Infrarot Joypad SET	79.00
Infrarot Joypad einz.	49.00
Quackshot	jp 89.95
Sonic the Hedgehog	DA 79.90
Kings Bounty	DA 99.00
Streets of Rage	DA 109.00
Wrestle War	DA 99.00
EL Viento	119.00
Wonderboy 5	jp 99.00
Shadow of the Beast	DA 129.00
Winter Challenge	115.00

# Softworld

MS-DOS

Elvira 2	DA	83.90
Mad TV	DV	89.95
Bards Tale Construction Set	DA	71.90
Kaiser	DV	99.95
Monkey Island 2	74.90	
Eye of the Beholder 2	75.90	
Space Ace 2	DA 83.90	
Might & Magic 3	DV 91.50	
Falcon 3.0 *	DA 101.90	
Airline	DV 67.90	
Civilisation	89.90	

Fragen Sie auch nach unseren gebrauchten Spiele !

Super Famicom

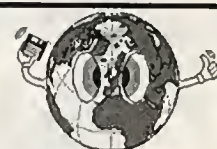
Baseball	149.00
Final Fight	139.00
F-Zero	129.00
Great Battle	139.00
Lemmings	149.00
Pilot Wings	119.00
Raiden	149.00
Super Adventure Island	159.00
Super E.D.F.	149.90
Super Formation Soccer	149.00
UN Squadron	139.00

MS-DOS

Ad Lib Soundkarte	169.00
Soundblaster 2.0	289.00
Thunderboard	279.00
Roland LAPC-1 & MIDI	899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse Stick-Advanced Gravis	179.90
80386-16 Mhz Komplettsystem	2999.00
80386-33 Mhz Komplettsystem	4195.00
80486-33 Mhz Komplettsystem	4995.00
Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer	

Game Gear

Game Gear mit Columns	279.00
Master System Adapter	69.00
Axe Battler	69.00
Sonic the Hedgehog	65.00
Donald Duck	69.00
Mickey Mouse	DA 69.00
Ninja Gaiden	65.00
Space Harrier	69.00
Shinoby	DA 69.00
Pacman	US 75.00
Wonder Boy	DA 59.00



Super NES

Castlevania IV	142.90
Combat Basketball	126.00
Drakkhen	149.00
Final Fantasy II	145.90
Home Alone	125.00
Joe & Mac	129.00
John Madden Football	139.90
Lagoon	139.90
Super Ghoul's 'N' Ghost	135.90
Super Off Road	135.00
Y's III	139.90

Gameboy

Gameboy incl. Tetris	149.00
Adams Family	US 69.00
Metroid 2	US 59.90
Double Dragon 2	US 65.00
Final Fantasy Legend 2	US 79.00
Final Fantasy Adventure	US 79.00
Gremlins 2	US 65.00
Marble Madness	US 69.00
Mega Man	US 65.00
Nemesis	US 65.00
Robocop 2	US 69.00

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlen-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum  
und Lieferung  
vorbehalten !

# 0911/437474

Ladenpreise können  
abweichen !!

# TOTAL GESCHENKE

## HOL DIR DEIN GESCHENK!

Nenn uns einfach einen neuen POWER PLAY-Abonnenten. Dein Vorteil: Du kannst Dir eines der Geschenke aussuchen. Sein Vorteil: Er bekommt POWERPLAY im Abo mit allen Vorteilen! Jetzt zugreifen: Karte abschicken und Prämie sichern!

RRACCIINNGG!



Der Sack, der alles mitmacht. Robust, leicht und witzig gestylt. Natürlich mit ganz viel Platz für Deine Spiele...!

Da fliegt Dir gleich das Brett weg! Das starke Board zum draufsteigen, losrasen und abheben!



Das Walkie-Talkie-Radio mit UKW-MW-Empfang und Flexantenne. Traumhafter Empfang - toller Sound - und das alles in knalle-gelb.

I'M WALKING WITH MY RADIO...!

# ENKKT! ENKKT!

JETZT KANNST DU EINPACKEN!

MEHR JOY AM STICK!



Alles drin, was Profis brauchen: Zwei digitale Feuertasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, bessere Steuerung. Jetzt hast Du sichtbar alles im Griff...

Einfach Karte ausfüllen, Dein Geschenk ankreuzen und an den Markt & Technik Verlag schicken...

## HER MIT MEINEM POWER PLAY GESCHENK!

Ich habe Power Play weiterempfohlen! Dafür will ich dieses Geschenk:

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> das Walkie-Talkie-Radio | <input checked="" type="checkbox"/> den Profi-Joystick:                            |
| <input checked="" type="checkbox"/> den packenden Rucksack  | <input type="checkbox"/> für ATARI, AMIGA, COMMODORE, AMSTRAD, SCHNEIDER, SPECTRUM |
| <input checked="" type="checkbox"/> das rasende Skateboard  | <input type="checkbox"/> für SEGA Master-System                                    |
|   | <input type="checkbox"/> für SEGA GENESIS  |
|   | <input type="checkbox"/> für NINTENDO Entertainment System                         |
|   | <input type="checkbox"/> für NEC PC-Engine   |

Prämienergänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist.

### POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

# Ride the A-TRAIN from Maxis



Am Anfang stehen unbebautes Flachland und gute Vorsätze



Normalerweise grübelt der "Sim"-Spezialist Maxis seine Kultspiele in eigenen Labors aus. Nun zog er mit *A-Train* erstmals eine geniale Spielidee aus dem fernen Japan an Land.



Innovativ und komplex: A-Train (FM-Towns).

**A**-Train paßt vortrefflich ins Programm der innovativen amerikanischen Spieleschmiede Maxis: Nach den superkomplexen und doch sehr spielbaren Simulationen *Sim City*, *Sim Earth* und *Sim Ant* sowie dem hierzulande völlig unbekanntem Strategieknaller *Robo-sport*, erscheint nun mit *A-Train* eine weitere Simulation der gehobenen Sorte. *A-Train* heißt eigentlich *Take The A-Train*, und ist bereits der dritte Teil einer in Japan sehr erfolgreichen Eisenbahnerserie. Schon 1986 brachte der fernöstliche Hersteller "ArtDink" den Erstling auf den Markt. *Take The A-Train 3* ist jedoch grafisch und technisch den Ansprüchen des 16-Bit-Zeitalters angepaßt — unter anderem läuft das Spiel auf den japanischen Vorzeigerechnern FM Towns (in ei-

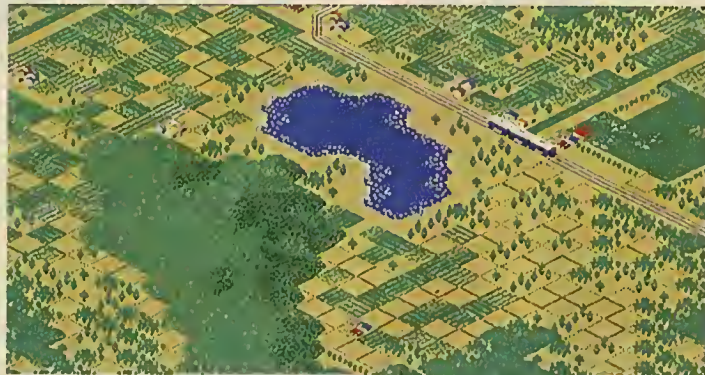
ner CD-ROM-Version) und dem Sharp 68000.

Worum geht's? Wie in Sid Meiers *Railroad Tycoon* seid Ihr bei *A-Train* Besitzer einer Eisenbahngesellschaft. Ihr beginnt mit ein paar Quadratmeilen Land, einer Handvoll Rohstoffen und einer ganzen Menge Kleingeld. Euer Ziel ist's durch den Transport von Gütern und Materialien möglichst viel Kohle zu scheffeln — Falsch! *A-Train* geht viel, viel weiter und fordert Euch auf (hier kommt eine starke Prise "Sim City" ins Spiel), die perfekte Großstadt der Zukunft zu errichten: Ein sauberes Metropolis ganz ohne Autos, Lärm und Smog. Die Eisenbahn ist dabei nur Mittel zum Zweck und alternatives Transportmittel: Zu Beginn verlegt Ihr Schienen und arbeitet Fahrpläne

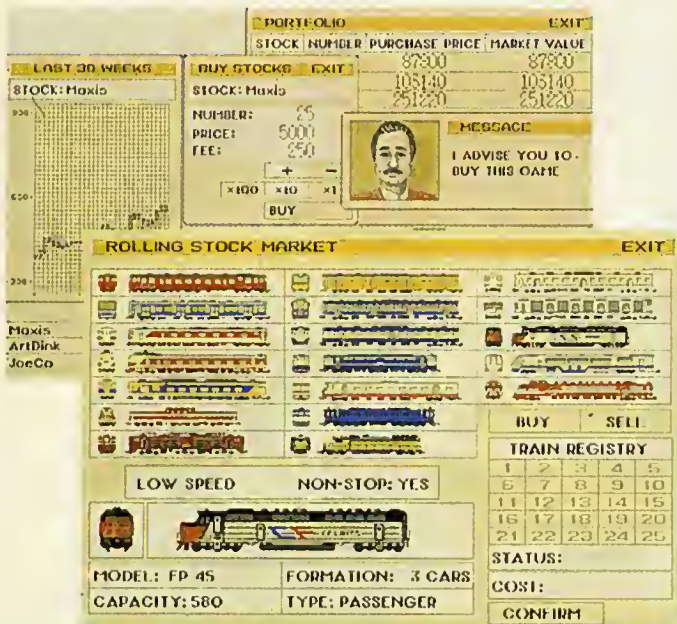
aus, um Rohstoffe, Baumaterial und Arbeitskräfte an die Wunschbaustelle zu befördern. Zusammen mit Wohngebäuden, Büros und Freizeitzentren entsteht so der Grundstein Eurer Metropole, die von nun an von selbst zu wachsen

beginnt. Ihr sattelt um und werdet zum Immobilienprofi und Börsenfachmann, wobei Euch persönliche Berater zur Seite stehen. Sobald Ihr ein ansehnliches Vermögen angehäuft habt, wagt Ihr Euch weiter vor und laßt eigene Fabriken, Hotels, Einkaufszentren und Golf Kurse aus dem Boden stampfen. Ihr braucht Nerven aus Stahl, ein gutes Auge für Trends und Marktlücken und einen untrüglichen Instinkt: Während einige Investitionen ein Vielfaches an Gewinn abwerfen, stürzen für andere Vorhaben die Kosten unverhofft ins Bodenlose. *A-Train*-Spieler die nicht schnell und konsequent reagieren, werden spätestens jetzt Konkurs anmelden. Habt Ihr wiederum auf einem Gebiet durchschlagenden Erfolg, sind andere Investoren schnell zur Stelle, kaufen Euch das einträgliche Geschäft unter der Nase weg. Dann entsteht — Euer Versagen vorausgesetzt — schon bald eine konkurrierende Hotelkette neben den eigenen Luxusabsteigen.

Den eigenen Erfolg mißt der *A-Train*-Spieler an einem der schönsten, aber auch umstrit-



Im Panoramablick könnt Ihr sogar Eure herumflitzenden Züge noch erkennen (FM-Towns)



19 verschiedene Zugtypen wurden eingebaut und grafisch dargestellt — und wer nicht weiter weiß fragt seinen Berater (Mac)

tenen Fortbewegungsmittel des High-Tech-Zeitalters: Mit etwas Glück braust dann ein raketenförmiger "Bullet"-Hochgeschwindigkeitszug durch Euer glückliches Utopia.

Alle Aktionen Eures mächtigen Computer-Alder-Egos steuert Ihr gemütlich per "Point'n'Click"-Interface und natürlich mit der Maus. Die luxuriöse Benutzeroberfläche erlaubt es, mehr als ein halbes Dutzend Informationsfenster in allen Größen über-, unter- und nebeneinander zu legen. Während diese "Windows" Zahlenkolonnen, Texte, Portraits und Illustrationen in hochauflösender Farbgrafik enthalten, spielt die eigentliche Handlung vor dem Hintergrund einer Panoramaansicht in isometrischer 3-D-Grafik. Ihr blickt also von großer Höhe und schräg-oben auf Eure Traumstadt hinab. Der Gag: Obwohl selbst beeindruckende Hochhäuser auf dem Bildschirm auf Spielzeugniveau (wie beim Blick aus dem Flugzeug) zusammenschulprumpfen ist die Szenerie teilweise animiert. So könnt Ihr z.B. Eure Züge und Hochbahnen durch die Straßenschluchten flitzen sehen. Sowohl die grafische Aufarbeitung der Fenster, als auch die eigentliche Spielfläche im Panoramablick machten einen extrem durchdachten und durchgestylten Eindruck. Simulationsfans können sich freuen und sollten sich schon mal Sekundärliteratur zu allen angesprochenen Themenkreisen besorgen. Denn fundiertes Know-how (bei A-Train sowohl im Transportmanagement, als auch im Städtebau) macht sich wie in

allen anderen Maxis-Spielen auch bei dieser Japanlizenz bezahlt.

Denn um Euch zu fordern, entwickelte der japanische Hersteller Artdink für sein Spiel unter anderem ein ausgefeiltes Finanz- und Wirtschaftsmodell, das in seiner Komplexität auf diesem Sektor bisher ungeschlagen sein dürfte. Einen Test von A-Train gibt's nächste Ausgabe.

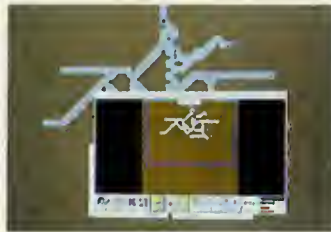
Momentan werkeln die Maxis-Entwickler noch an der Übersetzung aus dem Japanischen und den Umsetzungen für Apple Macintosh, MS-DOS-Rechnern und Amiga. Eine Version die unter MS-Windows läuft, ist ebenfalls geplant. Zwar wollten Maxis-Vertreter zu einem CD-A-Train noch keine Aussagen machen, mit zunehmender Verbreitung der zukunftsreichen Silberlinge und in Anbetracht der japanischen CD-Vorlage scheint ein A-Train auf diesem Datenträger nicht unwahrscheinlich zu sein. wi

### Klein, aber fein

Mit weniger als einem halben Dutzend veröffentlichter Spiele eher ein Softwarezweig, hat sich Maxis einen echten Ehrenplatz unter den Spieleherstellern ergattert. Der Grundstein des Erfolges legte Maxis mit dem Klassiker Sim City, der noch heute zu den beliebtesten Programmen aller Zeiten zählt. Mit dem Oide setzte Maxis in Sachen Spielspaß und Komplexität, gepaart mit einer vorbildlichen Benutzeroberführung Maßstäbe.

Kein Wunder also, das Sim City nicht nur wie ein Steppenbrand um die Welt jagte, sondern auch für zahlreiche Computertypen und Videospielekonsolen umgesetzt wurde. Ob auf dem FM-Towns, dem Macintosh, dem PC, dem Atari ST oder dem Amiga — Sim City findet man überall. Selbst auf den C64 wurde das Programm umgesetzt. Die mit Abstand schönste Version ist die für Nintendos Super Famicom. Völlig überarbeitete Grafiken, eine für Joypad-Bedienung geänderte Benutzeroberführung und viele spritzige Gags lassen den Evergreen nochmal richtig durchstarten. Weniger glücklich ist die Fassung für das CDTV geglückt. Das Problem: Ihr könnt keine Spielstände speichern, was auf Dauer mehr als ärgerlich ist.

Nach dem großen Erfolg von Sim City folgten eine ganze Reihe weiterer Sim-Spiele. Bei



Sim Ant: Ameisen unter der digitalen Lupe

Sim Earth ging's gleich um einen ganzen Planeten, der via Maus und Menüs verwaltet, überwacht und verändert werden mußte. Weniger ein "echtes" Spiel, denn eine knallharte Umweltsimulation, heimste

Sim Earth zwar auch eine Menge Preise ein, konnte aber nicht ganz an die Faszination des Vorläufers anknüpfen.

Das nächste Spiel aus der beliebten Reihe war Sim Ant — hier geht's um die Betreuung einer Ameisenkolonie. Spielwitz, Spannung, eine Prise Biologieunterricht und die traditionell leichte Bedienbarkeit schnellten auch Sim Ant in die Riege der Topspiele.

Ein Ausrutscher aus der Sim-Serie ist das hierzulande so gut wie nicht bekannte Strategiespiel Robosports. Auch wenn der futuristische Mix aus Sportspiel und Taktikgetümmel nichts mit den Sim-Programmen gemein hat, blieb sich Maxis treu. So genießt Robosports bei Kennern einen wahren Kultstatus und dank Netzwerkfähigkeit (Mac-Version) liefern sich zum Beispiel die Lucasfilm-Games-Entwickler des öfteren nach Dienstschluß ein heißes Robosports-Turnier.

Neben A-Train werkelt, den letzten Gerüchten und unbestätigten Aussagen aus den Forschungslabors von Maxis zufolge, ein Maxis-Team an einem weiteren Vertreter der Sim-Reihe. Diesmal kommen die Mediziner unter Euch zum Zug: Sim-Lite soll das neue Spiel heißen und wird Euch in die Blut- und Lymphbahnen eines menschlichen Körpers entführen. Killerzellen, Blutkörper und menschliche Organe inklusive. Genaueres zum neuen Maxis-Spiel findet Ihr in einer der nächsten POWERPLAY-Ausgaben. mh



Die Sims und kein Ende abzusehen: Sim City und Sim Earth waren nur der Anfang einer langen Reihe von Spielen

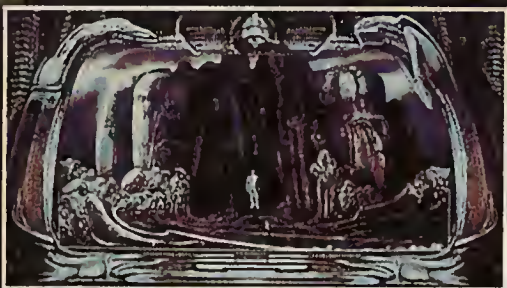
# DARK SEED



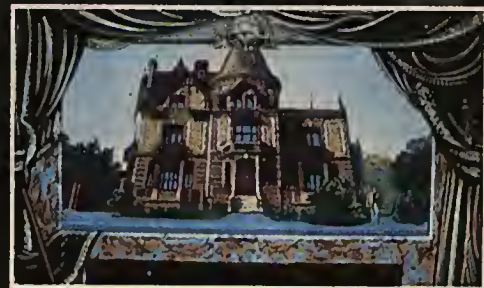
• Allerlei seltsame Bekanntschaften lassen sich schließen



• In der Bibliothek jagern alte Bücher mit netten Tips



• Euer Digi-Dawson wandert frohen Mutes durch die Unterwelt — Giger-Grafik total! (MS-DOS/VGA)



• Dawsons neu gekauftes Haus: Mit Kopfschmerzen begann alles (MS-DOS/VGA).

**H**R. Giger — bei diesem Namen zuckt so mancher Sf-Freak vor Bewunderung zusammen. Viele haben den Namen jedoch noch nicht gehört. Eines kennen sie aber alle: den Kultfilm "Aliens". Für den Entwurf der possi-lichen Tierchen im gleichnamigen Film heimste der Schweizer Surrealist Giger sogar einen Oscar ein. Mit seinem biotechnisch-ekligem Grafikstil wurde er zu einem der begehrtesten "Endzeitkünstler" dieser Welt.

Die amerikanische Software-schmiede Cyberdreams gewann den Künstler für ihr erstes Projekt — *The Dark Seed*. Grafik und Story stammen von Giger selbst; das achtzehnköpfige Entwicklungsteam arbeitete zwei

Jahre mit ihm an diesem Adventure.

Ihr übernehmt darin die Rolle des Wissenschaftlers Dawson, der seinerseits die Welt vor bösen Außerirdischen retten soll. Diese plazierten gemeinerweise ein Küken (Embryo) in des Wissenschaftlers Schädel. Mit einem Alien im Kopf lebt's sich natürlich nicht gut. Daher bleiben ihm ganze drei Tage, in denen er das Geheimnis entschlüsseln muß — ansonsten geht er und mit ihm die gesamte Menschheit "hops". Um dies zu verhindern, läuft Dawson mausgesteuert durch ein grafisch beeindruckendes Adventure. Die Benutzerführung erinnert an Sierra- oder Lucasfilm-Spiele. Neu daran ist,

daß Ihr zwischen zwei vollkommen unterschiedlichen Welten pendelt. Zum einen erlebt Ihr die heutige normale und zum anderen die grausame Welt der Aliens. Letztere natürlich ganz im Stil des Meisters.

Technisch hatte die Vorabversion, die wir unter die Lupe nahmen, allerhand auf dem Kasten. Famose VGA-Grafik (Hochauflösend: 640 x 350 Pixel) mit nur 16 Farben. Farblos erscheinen die Giger-Gemälde jedoch nicht. Mit allerlei Tricks wurde der Farbenmangel geschickt verschleiert.

Der digitalisierte Held wandert hübsch animiert durch die Welten und zoomt artig, wenn er auf den Spieler zugeht. Originelle Musik und

fein digitalisierte Sprachausgabe steuern ihren Teil zum Gruseln bei.

Schon Anfang April darf der MS-DOS-Spieler seine Maus durch die Horrorwelt schwingen. Eine Amiga-Version (ebenfalls in High-Resolution-Grafik) soll folgen.

Wem *Dark Seed* gefällt, darf sich noch dieses Jahr auf zwei weitere "Große-Namen"-Spiele freuen. Sie tragen klangvolle Namen: *Cyber Race* und *The Evolver*. Cyberdreams verpflichtete den "Bladerunner"- und "Tron"-Designer Syd Mead, sowie den Monstermacher von beiden "Terminator"- und "Predator"-Teilen: John Rosengrant. Auf die Produkte der beiden darf man gespannt sein. kn

**CeBIT '92**  
HANNOVER  
11. - 18. MÄRZ 1992

Sie finden uns  
in Halle 9  
auf Stand F 33



# SOUND BLASTER

**2.0**

**Die Audio-Karte für alle Power Player - Super Leistung, Super Preis!**  
Die Deutsche Original-Version, mit deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. Die neuen Features: Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-

Duplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte - Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

**DM 299,-**

Exklusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, Tel.: (040) 656 99 80  
Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Ateco GmbH • Brinkmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaulhof AG • Makro Markt • Media Markt GmbH • Phora Wessendorf GmbH & Co.KG • Schauland GmbH • Schmitt Computersysteme GmbH • Soll & Sound • Vobis AG • Vötkner GmbH & Co. KG  
sowie bei: World's Computersysteme, 1000 Berlin 31, Tel.: (030) 853 50 98 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 09 25 • Kabo Computersysteme GmbH, 5250 Bottrop, Tel.: (02041) 97 55 17 • Soll & Sound, Versandzentrale, 4250 Bottrop 1, Tel.: (02041) 204 24 • FS Hard & Soft, 4800 Bielefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 20 • Funny Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer's Com & Carry GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 39 • Seemüller GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Zipler GmbH, 8032 Gräfelfing, Tel.: (089) 854 60 20 • Wial Versand Service, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 90 11 • OK Soll, 8471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Studio, 8952 Marktoberdorf, Tel.: (08342) 409 26

# ACES OF THE PACIFIC

**F**liegen gehört wohl zu den ältesten Menschheitsträumen. Schon der Neanderthaler hat angesichts eines Vogelschwarms sicherlich Lust verspürt, in die Lüfte zu steigen. Dummerweise fehlen dem Menschen dafür die natürlichen Voraussetzungen — statt Federkleid und Lederschwingen muß hier die Technik helfen.

In den frühen Tagen der Fliegerei behelfen sich Flugbegeisterte wie die Gebrüder Wright mit ein paar losen Brettern und einem Stückchen Leinwand. Mit zunehmender Technisierung, dem Einzug der Mikroelektronik und der Computertechnik in die Fliegerei, wurde das Flugzeug immer komplizierter — Amateure oder Hobbypiloten haben angesichts der elektroniklastigen Maschinen heute kaum noch die Chance, durch die Luft zu brausen. Hier kommen die beliebten Flugsimulationen auf Computern zum Zuge. Nicht nur ausgewachsene Piloten, sondern auch der Otto Normalbürger kann am Computerbildschirm ungehemmt und vor allem gefahrlos seinem Wunschtraum nachgehen.

Eine der bekanntesten Softwarefirmen, die sich durch militärische Simulationen einen Namen gemacht hat, ist Dynamix. Das Spiel *Red Baron* ge-



Jedes Cockpit sieht je nach Flugzeugtyp anders aus (MS-DOS/VGA)

hört schon heute zu den Klassikern des Flugsimulationsgenres. Vom gleichen Programmiererteam gibt's bald den offiziellen Nachfolger. Bei *Aces of the Pacific* dient nicht mehr der erste Weltkrieg wie bei *Red Baron* als historischer Hintergrund. Die neue Simulation spielt im Zeitraum 1941 bis 1945. Ort der Handlung ist der pazifische Kriegsschauplatz, die Kontrahenten sind japanische und amerikanische Flugzeuge. Wie schon im Vorläufer, könnt Ihr wahlweise für beide Seiten in die Luft steigen. Ins-

gesamt stehen rund 30 verschiedene Maschinen zur Verfügung. Darunter solche berühmten Kisten wie die P-38 Lightning auf amerikanischer Seite oder die japanische "Zero". Auf Wunsch können einzelne Aufträge geflogen oder der komplette Zeitraum nachgespielt werden.

Den geschichtlichen Begebenheiten entsprechend wurden die einzelnen Missionen von Dynamix komplett überarbeitet. So startet Ihr nicht nur zu Luftkämpfen, sondern müßt via Torpedoangriff oder Bom-

benabwurf Schiffe versenken oder Bodenziele attackieren. Selbstverständlich gibt es erneut unterschiedliche Witterungsverhältnisse, Tag- und Nachteinsätze sowie Starts und Landungen von Flugplätzen oder Flugzeugträgern.

Nicht nur die Missionen wurden von den Programmierern aufgepeppt. Auch die 3-D-Grafik hat zugelegt. So besteht das Gelände zwar immer noch aus ausgefüllten Polygonen, die Flugzeuge hingegen sind in der Bitmap-Technik (à la *Wing Commander*) gemalt. Neuartige Zeichentechniken sowie zahlreiche Licht- und Schatteneffekte sollen die VGA-Grafik möglichst realistisch machen. Dank verschiedener Blickwinkel kann das Fluggeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, ein eingebauter Recorder zeichnet die Missionen im Videostil für Euch auf.

Der Nachteil des neuen Grafikstils und der umfangreichen Spieloptionen: Der Computer muß entsprechend schnell sein, um die gigantische Datenfülle zu beherrschen. Deshalb wird es *Aces of the Pacific* nur für MS-DOS-Rechner, möglichst ein 386er, geben. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, gesteuert wird das eigene Flugzeug via Tastatur, Joystick oder Maus. Heimpiloten müssen sich noch ein wenig gedulden, bevor sie mit den Assen des Pazifiks um die Wette fliegen. Das Spiel soll Mitte des Jahres erscheinen und für rund 120 Mark zu haben sein. mh



Hier zu sehen: Die Flugzeuge sind im Bitmap-Stil gezeichnet



Da bricht die Panik aus: Eine japanische "Zero" greift von der Seite an.

Der Pazifische Ozean dient den *Aces of the Pacific* als Flugschauplatz





# Soul CRYSTAL



**DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!**

AMIGA  
ATARI ST

**BOMICO**  
IHR SOFTWAREPARTNER  
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?  
BOMICO SERVICE-LINE:  
0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NORDRING 71  
4630 BOCHUM 1  
TEL.: 02 34/68 04 60  
FAX: 02 34/68 04 97

PC  
C 64

**PEROKA SOFT**  
VERSANDHANDEL

**Amiga**

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Agony	60,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Bug Bomber	60,50 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Celtic Legends	75,00 DM
Oas Boot	72,00 DM
Outerates	72,00 DM
Eye of the Beholder	72,00 DM
Fate Gates of Oown	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
Grand Prix	79,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Knight of the Sky	77,00 DM
King's Quest V	85,00 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Oato Disk	43,50 DM
Latus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	75,00 DM
Mad TV	74,50 DM
PGA Plus	72,00 DM
Populous 2	69,00 DM
Populous Editor	36,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	VGA 76,50 DM
Space Quest IV	85,00 DM
Space Shuttle	105,00 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wallspock I MB	72,00 DM

**MS-DOS**

Airbus A320	99,00 DM
Battle Isle	HO 86,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Civilisation	85,00 DM
Command HQ	79,50 DM
Castles	76,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Eye of the Beholder II	72,00 DM
Elvira II	83,00 DM
Flight Simulation 4.0	132,00 DM
Great Courts II	72,00 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Kings Quest V	VGA 97,00 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl., dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermanger	76,50 DM
Paper Boy II	60,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	VGA 86,50 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Space Quest 4 (kl. dt.)	VGA 85,00 DM
Silent Service II	79,50 DM
Strike Command	89,50 DM
Strike II	69,00 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Ultima VII	86,00 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Wing Comm. 2 Disk I	43,50 DM
Willi Beamish	VGA 84,50 DM
Wayne Gretzky 2	72,00 DM

**ATARI ST**

Airbus A320	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Boston Bomb Club	58,00 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Fate Gates of Oown	72,00 DM
Grand Prix	79,50 DM
Lemmings Oato Disk	43,50 DM
Mego Twins	58,00 DM
Populous 2	74,50 DM
Silent Service II	76,50 DM
Soccer Star	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Wallspock	65,00 DM

\* Varankündigung

Bitte fordern Sie unsere  
**KOSTENLOSE PREISLISTE** onl  
(Bitte Computertyp angeben!!!)

Weitere Spiele und Zubehör  
logermäßig vorrätig.

Vork. DM 8,-; Postnachn. DM 5,-; Ausland Vork. DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

**PEROKA SOFT**

Petra Schurig  
Postfach 100527, 40119 Monheim

Telefon: 02173/51351  
0211/750205

preview

# Frederik Pohl GATEWAY

Legend öffnet das  
Tor zu den Sternen:  
Mit *Gateway* wird aus dem  
packenden Science-fiction-  
Bestseller ein fesselndes  
Adventure-Spiel.

Die Menschheit erobert das Sonnensystem. Erste Kolonien auf Mars und Venus werden eingerichtet, der Asteroidengürtel bevölkert. Da stößt ein Entdecker auf einen sehr ungewöhnlichen Asteroiden, der nur von Außerirdischen bewohnt gewesen sein kann — denn er enthält mehrere hundert unbekannte Raumschiffe.

Die Staaten der Erde schließen sich zusammen und gründen die "Gateway Corporation". Von den Aliens ist, außer den Raumschiffen, keine Spur zu finden. Die geheimnisvollen Außerirdischen erhalten den Spitznamen "Heechees". Die Raumschiffe sind einfach gebaut: Im Cockpit sind eine Reihe von Drehscheiben und ein Knopf. An den Scheiben wird das Ziel eingestellt, mit dem Knopf wird gestartet; der Rest des Fluges läuft automatisch. Der Haken an der Sache: Selbst die fähigsten Mathematiker können nicht entschlüsseln, wie die Drehscheiben funktionieren. So bleibt nur übrig, per Zufall an den Scheiben zu drehen und loszufiegen.

Viele dieser Reisen enden schon nach wenigen Tagen irgendwo in unserer Galaxis. Manchmal findet man einen Planeten, auf dem weitere Heechee-Hinterlassenschaften gefunden werden, manchmal auch einen astronomisch interessanten Stern. Eine gan-



Traveling in the footsteps of the Heechee, you explore dangerous new worlds and interact with alien races, unfolding a plan construed thousands of years ago to ensure the survival of civilization.

Bei seinen Besuchen auf fernen Planeten beginnt er dann zu entschlüsseln, wo die Heechee sind — und warum

ze Menge Flüge endet jedoch nie. Die Raumschiffe kehren nicht wieder, die Piloten bleiben verschollen.

Warum bei diesem Risiko überhaupt jemand fliegt? Jeder Pilot wird Partner der "Gateway Corporation" und erhält Prozente von allen Entdeckungen. Da können auf einem glücklichen Flug mehrere Millionen Dollar im Jahr herauspringen.

Aber natürlich hat die Sache noch einen weiteren Haken. Die Heechee haben nämlich nicht ohne Grund die Galaxis so Hals über Kopf verlassen. Und wenn die Gateway-Corporation nach zahlreichen Flügen erstmal herausbekommen

wird, was im Universum auf uns lauert, geht das Abenteuer erst richtig los...

Mit *Gateway* schrieb der amerikanische Autor Frederik Pohl 1977 einen der Klassiker der modernen Science-fiction. Der Roman räumte alle SF-Preise (darunter den Hugo und Nebula) ab und erhielt schließlich noch drei Fortsetzungen ("Hinter dem Blauen Ereignishorizont", "Heechee Rendezvous" und "Die Annalen der Heechee", alle bei Goldmann erschienen).

Legend Entertainment, eine Adventure-Firma, die sich zum Teil aus alten Infocom-Leuten zusammensetzt, bastelt nun an einer Softwareversion des



Zwischendurch erwarten den Spieler immer wieder besondere Animationssequenzen in voller VGA-Farbenpracht

Klassiker. *Frederick Pohls Gateway* hält sich aber nicht streng an die Romanvorlage, sondern greift nur die Hintergrundgeschichte auf, um ein völlig neues Abenteuer herum zu stricken.

Dabei dreht Legend nicht nur bei der Story, sondern auch bei ihrem Spielsystem

Farben). Wer die bisherigen Legend-Spiele gespielt hat, kennt auch das System, bei dem Sätze entweder durch Eintippen oder durch Auswahl in den Menüs eingegeben werden. Damit verbinden die Programmierer die Komplexität alter Infocom-Titel mit dem Eingabekomfort von Sierra und Lucasfilm. In *Gateway* kommen einige Neuheiten hinzu. So wird es Dialogszenen geben, in denen man mit anderen Charakteren reden und Antworten aus einer Liste von Vorgehen auswählen kann. Computersysteme werden ebenfalls am Bildschirm direkt mit der Maus bedient. Infocom-Puristen werden diesmal keine Text-only-Version spielen können.

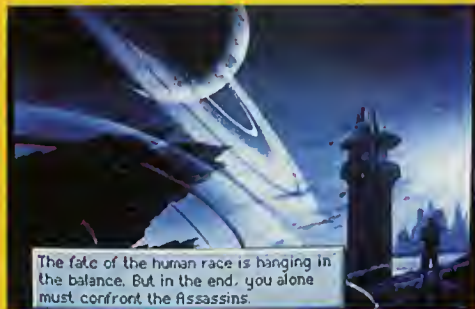
Besonderen Mut zeigt Legend mit der Bekanntgabe des Veröffentlichungs-Termins:

Am 15. Mai soll das Spiel in den Regalen der Händler stehen. Legend-Chef Bob Bates meint dazu: "Natürlich ist das ein Risiko, solche Termine zu nennen. Aber wir liegen gut in der Zeit und haben uns ein wenig Sicherheitsspielraum gelassen". Buchautor Frederik Pohl hilft derweil den Programmierern.

bs



Das Schicksal der Erde hängt von Euch ab: Werdet ihr das Rätsel der Heeches rechtzeitig entschlüsseln?



The fate of the human race is hanging in the balance. But in the end, you alone must confront the assassins.

You begin the game on Gateway, a huge space station that has become the base of operations for the most ambitious exploration program in human history. You must learn the ropes quickly in this rough and tumble outpost on the new frontier.



Auf Gateway angekommen, muß der Spieler sich erstmal an die Sitten und Gebräuche der Raumschiffpiloten gewöhnen

**Jens Dührkop**  
CoSi Computerspiele, -Simulationen  
Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe  
☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regellübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

### ARMADA 2525

(Interstel)  
Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("EMPIRE im Welt-raum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

### Napoleon I.

(Storm Computers)  
4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STE), Amiga: 89,95 DM

### Second Front<sup>(SSI)</sup>

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM



### FIRE-BRIGADE

(Panther Games)  
Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

### PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel von EMPIRE-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM Für IBM (EGA, VGA): 109,95 DM Scenario Disk für Perfect General: für IBM, Amiga: 79,95 DM

### ACTION STATIONS!

(Storm Computers)  
Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.). Für IBM, Amiga (1MB): 99,95 DM Utility Disk für Action Stations! (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

### LOST ADMIRAL

EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariengenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

### HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit Szenario- und Ship Builder. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

*Patton Strikes Back*, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM (VGA): 109,95 DM *Battles of Napoleon* (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM *Storm Across Europe* (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM *Western Front* (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie *Second Front*. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:  
Action Stations: 25 DM  
Conflict Middle East: 19 DM  
Second Front: 23 DM  
Storm Across Europe: 20 DM  
White Death: 25 DM

Versandkosten: NN: 6,90 DM  
Vorkasse: 4,90 DM  
Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken

# Falcon-Fehler

Die Gerüchte und die Panik nahmen kein Ende: Spektrum Holobyte sei pleite hieß es, und Falcon 3.0 wird nie erscheinen. Stimmt alles nicht. Spektrum Holobyte gibt's nach wie vor. Die Firma hat nur den europäischen Vertrieb gewechselt. Da die Firma Mirrorsoft finanziell ins Schlingern geriet und vom Videospieldriesen Accclaim gekauft wurde, wechselten die Falcon-Macher kurzerhand die Vertriebsfirma. Statt Mirrorsoft wird nun Microprose den Falcon nach Deutschland fliegen. Zusätzlich wurde der Europastart des Spiels durch einen Haufen Programmfehler in der amerikanischen Version verzögert. Etwas überhastet herausgebracht, schlichen sich in die Vorweihnachtsversion von Falcon 3.0 ein paar gravierende Fehler ein. Mittlerweile gibt's entsprechende "Up-Grades". Der Nachteil dabei: Alle Spieler, die sich eine Importfassung gekauft haben,

sind angeschmiert, denn der Up-Grade-Service gilt nur für die USA. In Europa soll von vorneherein die fehlerlose Fassung, komplett mit deutschem Handbuch, erscheinen.

Neben Falcon 3.0 hat Spektrum Holobyte eine ganze Latte neuer Spiele bzw. Umsetzungen in Vorbereitung. So wird besonders kräftig an einigen Titel für Nintendos Super-NES gebastelt. Unter anderem in Vorbereitung für die Konsole: Star Trek: The Next Generation, Wordtris und natürlich Falcon. mh

# Drachen-Power

Erinnert Ihr Euch noch an Drakkhen? Das Rollenspieldebüt von Infogrames sorgte vor gut 1 1/2 Jahren für Schlagzeilen. Vor allem die verwendete 3-D-Zeichentechnik, die ausgefüllte Polygone mit Pixelbildern vermischte, erntete Lob und Anerkennung. Spielerisch war das Programm



Auch im zweiten Teil von Drakkhen spielen Drachen und dicke Monster eine große Rolle (MS-DOS)

eher schwach auf der Brust und erreichte nur einen Platz im Mittelfeld. Das soll nun mit dem Nachfolger Drakkhen 2 anders werden. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch wurde einiges an der Fortsetzung getan. Die ersten

Schnappschüsse machen auf alle Fälle Appetit auf das fertige Spiel. Bis dahin wird's aber noch ein wenig dauern. Drakkhen 2 soll voraussichtlich im Spätherbst für PC, Amiga und Atari ST erscheinen und wird rund 100 Mark kosten.



## SOFTWARE v o m FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
4 Wheel Drive dt Anl	..	72.90	72.90	..
Aces of the Pacific VGA	79.90	..	..	..
Birds of Prey dt	..	79.90	..	..
Blues Brothers dt. Anl	65.90	65.90	65.90	39.90
Bundesliga Manager Professionell dt	69.90	69.90	..	..
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82.90	..	..	..
Double Dragon 3	..	59.90	59.90	39.90*
Eye of Beholder dt	..	74.90	..	..
F15 Strike Eagle II dt	75.90	75.90	75.90	..
Godfather dt Anl	75.90	75.90	..	..
Gunship 2000 dt.	82.90	..	..	..
Hyperspeed	85.90*	..	..	..
Incino Jones 4 dt	96.90*	74.90*	..	..
Kings Quest 5	..	82.90	..	..
Leisure Suit Larry 5 VGA	82.90	82.90	..	..
Legend	69.90*	..	..	..
Lethal Xcess dt. Anl.	..	69.90	69.90	..
Mod TV dt.	..	74.90	..	..
Mego Twins dt. Anl	..	75.90	75.90	..
Midwinter 2	85.90*	..	..	..
Might & Magic 3 dt. Anl.	..	75.90	..	..
Populous 2 dt.	..	79.90	79.90*	..
Secret of Monkey Island 2 dt	85.90*	85.90*	..	..
Space Quest 4	95.90	86.90*	..	..
Super Heroes Compilation	..	69.90	..	49.90
Teenage Mutant Turtles 2	..	..	..	39.90
Terminator 2 dt.	69.90	59.90	59.90	38.90
Top League	79.90	69.90	69.90	..
Ultimo 7	82.90*	..	..	..
Ultimo Trilogy 2	85.90*	..	..	..
Ultimo Underworld	85.90*	..	..	..
Wing Commander	..	75.90*	..	..
Wizardry 7 VGA	85.90	..	..	..

**Hardware**  
Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

**Preisknaller ..**

Double Drag. 2 AMI/PC	29.00	Gauntlet 64D Disk	9.90
Klox AMI, PC, ST	29.00	Footballer of Year 64D Disk	9.90
Rolling Thunder 64D Disk	9.00	Roadrunner C64 Disk	9.90

**Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11  
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28**  
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. \* Ankundigung, \*\* Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.  
NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

## Computerferien 1992

BASIC \* Pascal \* GFA-BASIC  
Assembler \* Desktop-Video  
Musik & Computer  
IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,  
Commodore C 64, C 128

### AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball, Surfen,  
Football, Mountain-Bike,

### Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn, Rundflug,  
Kino und vieles mehr.

## Das Computercamp im Schwarzwald

Sofort kostenlosen  
Prospekt anfordern

## Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH  
D-7800 Freiburg, Lexerstr. 6  
Telefon (0761) 89 28 69  
Fax (0761) 89 28 84 · BTX (0761) 89 28 91

## Express Versand Schweiz

Postfach 5046 · CH-6330 Cham · Tel. 042420780

**NEU: ATI SOUND FX - Die Soundblaster und AdLib kompatible Karte mit der Soundqualität des SoundBlaster Pro! ..... 298,-**

- STEREO + 100 db Dynamikbereich, d.h. CD-Qualität + 44 kHz Mono und 22 kHz Stereo ADC
- 44 kHz Stereo und Mono DAC + 8 Watt Verstärker + Midi-Support + Windows 3.0 Software

**NEU: ATI VGA STEREO FX - Diese Multimedia-Karte verwandelt jeden PC in die ultimative Spielmaschine! ..... 679,-**

- gleiche Spezifikationen wie Sound FX + Super-VGA 1024 x 768 non-interlaced Grafikkarte
- Darstellung von 24 Bit TGA, TIFF, PCX und BMP Bildern (max. 272144 gleichzeitige Farben bei 800 x 600) + 72 Hz Vertikalfrequenz + Midi-Box + inkl. 400 dpi Mouse und - Port
- Midi-Sequencer Software + VESA-kompatibel

**NEU: ATI GRAPHICS ULTRA - Windows-Beschleuniger mit Grafik-Coprocessor Mach 8 ..... 987,-**

- 24 x schneller als Super VGA + CRYSTAL Fonts schaffen eine virtuelle Auflösung von 3200 x 2400 + 8514/A und VESA kompatibel + 1.25 MB RAM + inkl. 400 dpi Mouse und -port

Alle Preise in sFr. Inkl. WUST - Wir liefern auch ins Ausland.

## Wirtschafts- zukunft

Wirtschaftssimulationen erfreuen sich in deutschen Ländern ungebrochener Beliebtheit. Unter den Fittichen von *Reline* entsteht zur Zeit *Centerbase*, ein weiterer Vertreter des Genres. Die Handlung von *Centerbase* spielt in ferner Zukunft. Ihr schlüpft in die Rolle eines futuristischen

Managers. Eure Aufgabe: einen Sektor der Stadt kontrollieren, mit Gütern versorgen und umtriebigen Konkurrenten das Handwerk legen. Diese wollen sich nämlich Euren Stadtteil unter den Nagel reißen und planen Sabotageakte. Zwischendurch gilt es, besondere Actionsequenzen erfolgreich zu absolvieren. Grafisch bietet *Centerbase* eine Mischung aus 3-D-Vektorgrafik und gezeichneten Bildern. Erscheinungstermin für *Centerbase*: Mitte 1992. mh



Einige Teile der *Centerbase*-Grafik sind in 3-D

## Schlimmer geht's nimmer

Unter Cineasten kursiert eine Liste mit den schlechtesten Filmen aller Zeiten. Eines dieser üblen Zelluloidwerke ist der Uraltschinken *Plan 9 from outer Space*. Warum das englische Softwarehaus "Gremlin" sich gerade dieses Machwerk von 1959 ausgesucht hat, um daraus ein Computerspiel zu stricken, bleibt schleierhaft. In dem passenden, sehr grafiklastigen Text-Adventure zum Film, schlüpft Ihr in die Rolle eines Privatdetektivs, der von einem Filmboß ausgeschickt wird, mehrere Teile einer Filmrolle

wiederzufinden und zurückzubringen. Ihr bestreitet Eure Reise hauptsächlich durch das Anklicken verschiedener englischer Verben und dem Sammeln von Gegenständen. Zusätzlich zum englischen Text (auch Nicht-Anglizisten verständlich) gibt's noch ein kleines Bildchen, das den Raum, in dem Ihr Euch gerade befindet, zeigt. Was genau hinter dem *Plan 9 from outer Space*, den skurrilen Charakteren und seltsamen Orten steckt, könnt Ihr selbst im April herausfinden. Vorausgesetzt Ihr habt einen Amiga, Atari ST oder PC. ri



Druck von Chef: Wo ist der Film nur abgeblieben?



Da schreit die Fachfrau: "der schlechteste Film aller Zeiten"

# BOMICO-NEWS

## Wie hieß er doch gleich ...

Sie wissen schon! Dieser Bengel, der nicht erwachsen werden wollte. Seine Geschichte wurde von Steven Spielberg verfilmt.  
Wie hieß er doch gleich?

Begleitet von seinen Freunden bekämpft er den Piraten **HOOK**. Er lebt in einem Land, das Erwachsene niemals finden werden.  
Wie hieß er doch gleich?

...

Arme Tante Hillie.

Schade, daß sie gehen mußte.

Schön, daß Sie ein so großes Vermögen hinterließ.

Denn nun haben Sie die Möglichkeit, Hotelier zu werden.

## Der STEIGENBERGER HOTELMANAGER

hat sich auf dem Amiga bereits zum Verkaufsschlager gemausert. Nun bringen wir Ihnen auch für den PC und den C 64 dieses Programm, das Ihnen ermöglicht, Manager eines Steigenberger Hotels zu werden.

Es ist ein langer Weg nach oben.

Doch Sie werden es schaffen.

# BOMICO

## IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

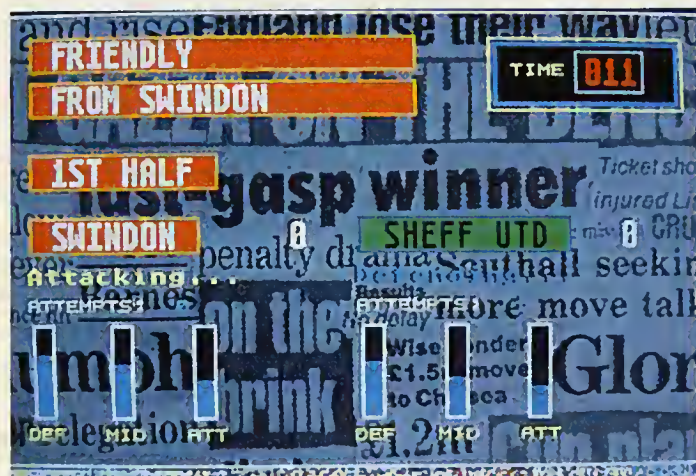
Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

## Torkönig

Der **Bundesliga Manager Pro** bekommt mal wieder Konkurrenz. Domark bringt schon im März den **Championship Manager** in die Softwareläden. Ihr betreut Euren Fußballverein, kauft und verkauft neue Kicker, kümmert Euch um die Finanzen oder freut Euch auf den Europacupsieg. Das Spiel

bietet alles, was das Managerherz erfreut: Der Transfermarkt bietet immerhin über 1500 verschiedene Spielercharaktere. Die zahlreichen Optionen zur taktischen Vorbereitung eines Fußballmatches dürften auch den ärgsten Spielhunger befriedigen. Auf Amiga, ST und PC dürfen sich ein bis vier Spieler gleichzeitig an der Karriere ihres Fußballclubs ergötzen. *kn*



Mit Hilfe übersichtlicher Menüs klickt Ihr Euch beim **Championship Manager** durch die Liga

## SSI-Sturm

Gleich drei Rollenspiele sind bei SSI für die nächsten Monate in der Pipeline. Mit **Dark Queen of Krynn** wird die beliebte AD&D-Reihe aus der **Champions-of-Krynn-Saga** weitergeführt. **Treasures of the Savage Frontier** ist der zweite Teil zum AD&D-Spiel **Gateway to the Savage Frontier**. Eine echte Überraschung ist **Tales of Magic**, eine SSI-Eigenentwicklung, die ausnahmsweise

nichts mit den Advanced Dungeons & Dragon-Spielen zu tun hat. **Tales of Magic** wird voraussichtlich Ende des Jahres für PC und Amiga erscheinen. Die AD&D-Titel sind schon früher fertig (ebenfalls PC und Amiga). Selbstverständlich wird es von allen drei Titeln eine komplett deutsche Version ("Softgold" sorgt für die Übersetzungen) geben, die kurz nach der Veröffentlichung der Originalfassungen (ebenfalls für PC und Amiga) erhältlich sein werden. *mh*



**Tales of Magic** ist ausnahmsweise kein AD&D-Spiel

Grafisch nochmals überarbeitet wurde **Dark Queen of Krynn**

## ESSER'SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI	PC
4-D Sports Driving	68.50	--	a.A.*
Airbus A320	93.50	93.50	64.30
Another World	57.60	--	85.90
Birds of Prey	75.70	--	85.90
Celtic Legends	71.50	--	71.50
Double Dragon III	57.60	57.60	78.80
Elvira II	75.70	--	78.80
Formula 1 Grand Prix	75.70	--	85.90
Godfather (Der Pate)	68.50	--	71.50
Harpoon V1.21	75.70	--	96.10
Heart of China, kpl. deutsch	71.50	--	68.50
James Pond II	57.60	57.60	71.50
Larry V, dt. Anleitung	79.40	--	85.90
Lemmings Deta Disk	43.20	43.20	85.90
Mad TV	71.50	--	85.90
Monkey Island II (ab April)	71.50*	--	79.40
Monster Pack II	57.60	--	85.90
PGA Courses	35.90	--	85.90
PGA Golf, incl. Courses	68.50	--	85.90*
Populous II	68.50*	--	71.50
Sim Earth	68.90*	68.90*	79.40
Tip Off Basketball	57.60	57.60	85.90
Top League	71.50	--	84.20
Ultima VI	68.50	68.50	71.50
Wayne Gretzky II	57.60	--	85.90
Willy Beamish	71.50	--	68.50

\* bei Drucklegung noch nicht erhältlich, in der Regel jedoch mit Erscheinen des Magazins schon lieferbar. Ständige Neuerscheinungen, bitte erfragen!

**Wir überzeugen durch Service!**

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software - Cartridges, sowie umfangreiche Hardware für Amiga

ESSER-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30  
Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : \*ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM  
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

## Computer-Software Albrecht Förster

TeL 06173/64367 • Di. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.00

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Abandoned Places	75.-	75.-	Lemmings 2	63.-	72.-
Airbus	92.-	-	Lotus Turbo Challenge 2	75.-	-
Amberstar	77.-	-	MAD TV	75.-	89.-
Bane of the Cosmic Forge	75.-	75.-	Mega lo Mania	75.-	-
Battle Isle	75.-	89.-	Might & Magic III	69.-	85.-
Buck Rogers (ID)	49.-	49.-	Monkey Island 2 (D)	75.-	89.-
Bundesliga Manager Pro.	72.-	72.-	Pirates!	59.-	59.-
Civilization	-	86.-	Pools of Darkness	69.-	75.-
Coman	75.-	89.-	Populous I	29.-	29.-
Dungeon Master + Chaos s.	75.-	-	Populous II	67.-	72.-
Elvira II - Jaws of..	-	86.-	Railroad Tycoon	78.-	84.-
Eye of the Beholder I	74.-	89.-	Reach for the skies	89.-	89.-
Eye of the Beholder II	79.-	89.-	Riders of Rohan	-	a. A.
Flight of the Intruder	78.-	89.-	Savage Empire (5,25)	-	39.-
Falcon 3.0	-	119.-	Sim Earth	74.-	92.-
Formula 1 Grand Prix	77.-	-	Spaceshuttle	105.-	119.-
Gunship 2000	-	84.-	Starflight II	59.-	69.-
Hotel Manager	59.-	69.-	Star Trek	-	77.-
Larry V	99.-	99.-	Ultima V	75.-	39.-
Lemmings 1	59.-	78.-	Wizardery VII	-	84.-

Weitere Titel (auch C-64, ST) auf Anfrage

## GAMES

Silberburgstraße 171  
7000 Stuttgart 1  
Tel.: 0711/624652  
Fax: 0711/624664  
Versand: Mo. bis Fr. 10 bis 19 Uhr  
Laden: Mo. bis Fr. 10 bis 18.30 Uhr  
Do. bis 20.30, Sa. bis 14 Uhr

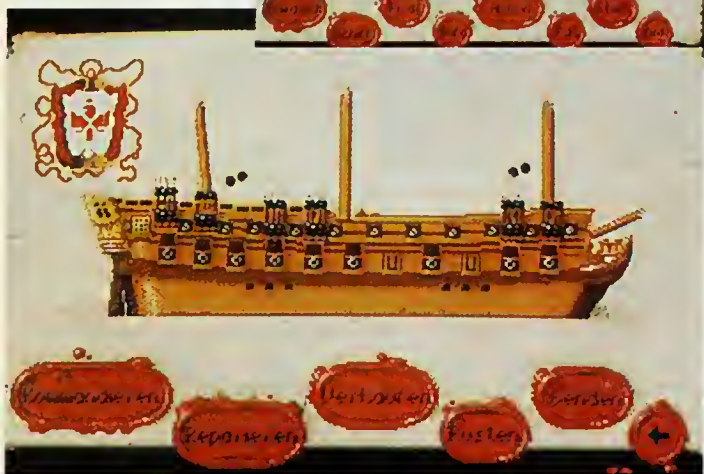
	AMIGA	PC		GAMEBOY	149,-		MEGA DRIVE	379,-
A320	97.90	-	Addams Family	74.90		EA Hockey	119.90	
Another World	62.90	74.90	Duck Tales	64.90		Golden Axe 2	109.90	
Battle Isle	74.90	89.90	Gauntlet 2	64.90		Immortal	129.90	
Birds of Prey	78.90	-	Final Fant. 1, 2	79.90		Mickey M. 1, 2	119.90	
Bundesliga Pro	74.90	74.90	Final Fant. Adv.	79.90		PGA Tour Golf	119.90	
Civilization	-	89.90	Hunt for Red Oct.	74.90		Quackshot	109.90	
Elvira 2	-	89.90	Kid Icarus	64.90		Shining In the D.	129.90	
Eye of the Beh. 2	-	74.90	Ninja Gaiden	84.90		Speedball 2	109.90	
F1 Grand Prix	78.90	-	Matroid 2	69.90		Xenon 2	109.90	
Heart of China	89.90	104.90	Mickay Mouse	74.90		Wonderboy 5	109.90	
Indiana Jones 4	-	-	Reboop 2	64.90		Elam, Mestaz 2	109.90	
Lemmings oh no	49.90	49.90	R-Type	74.90		James Pond 2	109.90	
Los man. lost in LA	-	78.90	Super RC p. AM	64.90				
Might and Magic 3	66.90	89.90	Turican	64.90				
Monkey Island 2	89.90	89.90	WWF Superstars	64.90				
Populus 2	78.90	-						
Shanghai 2	74.90	89.90						
Ultima 7	-	104.90						

## Piratengruß

Unter die Seefahrer des 18. Jahrhunderts verschlägt es Euch mit der Rainbow Arts/Softgold Wirtschaftssimulation *ST. Thomas*. Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier haben die karibischen Inseln unter sich aufgeteilt. Nur Preußen ging bei der Verteilung der Kolonien leer aus. Hier kommt Ihr zum Zuge. Als preußischer Edelmann *ST. Thomas* wollt Ihr für die preußische Krone ein fettes Stück vom Kolonialkuchen abschneiden. Diplomatisches Geschick ist ebenso gefragt wie unternehmerisches

Können und militärische Fähigkeiten, um in dem rauen Seebärenklima zu überleben. Ihr müßt Bündnisse schließen, Handel treiben und auf hoher See oder an Land Schlachten schlagen. Zudem machen finstere Piraten die Karibik unsicher und sind immer auf der Suche nach fetter Beute. Mit *ST. Thomas* könnt Ihr Mitte des Jahres auf Piratenjagd gehen. Geplant sind Amiga, Atari ST und PC-Versionen des mittelalterlichen Spektakels. Die PC-Fassung soll EGA- und VGA-Karten unterstützen. mh

Pirates läßt grüßen:  
In der Karibik müßt Ihr als *ST. Thomas* eine Kolonialmacht gründen (Amiga).



Für zünftige Überfahrten solltet Ihr Euch ein Segelschiff mit dem Notwendigsten ausrüsten (Amiga)

## Letzte Meldungen

■ Der Veröffentlichungstermin für *Ultima VII* wurde vom Hersteller Origin auf Anfang April verschoben.

■ Das englische Softwarehaus "Mirrorsoft" ist vom Videospieldriesen "Acclaim" aufgekauft worden.

■ Nintendo kommt mit dem Super-NES doch noch in diesem Jahr nach Europa. Schon jetzt startet Nintendo eine Anzeigenkampagne in England, wo das Super-NES zuerst erscheinen wird — Deutschland folgt wenig später.

■ Die deutsche Firma "Software 2000" unterzeichnete einen Kooperationsvertrag mit "U.S. Gold".

# BOMICO-NEWS

Wieviele Textadventures aus dem Hause STARBYTE kennen Sie?  
Na...?

Die Antwort ist ganz einfach: keines.

Denn jetzt bringt STARBYTE sein erstes Textadventure heraus. Es ist komplett in deutscher Sprache geschrieben, für alle populären Rechnersysteme verfügbar und heißt

## SOUL CRYSTAL

Dafür müssen Sie nicht einmal Ihre Seele verkaufen. Es kostet nämlich nur ein Lächeln beim Verkäufer, und lächerliche...

Fragen Sie doch Ihren Händler!  
Wir müssen Ihnen doch nicht alles verraten!

...

Das Grauen hat einen großen Namen.

## H. R. GIGER

Der Schweizer Surrealist ist der Schöpfer von so putzigen Geschöpfen wie ALIEN.

In seinen Welten liegen Grauen, Erotik und Wahnsinn dicht beieinander.

## DARKSEED

heißt das Spiel, das auf seinen Welten basiert. Ein Spiel, das starke Nerven von Ihnen fordert. Ein Adventure, das Ihnen die Haare zu Berge stehen läßt.

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:  
Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr





# Wettbewerb

## ZUM SPIELEN FAST ZU SCHADE

In den letzten zwei Jahren hat sich der PC von einer tristen Büromaschine zur feurigen Spielekiste gewandelt. Immer mehr, und vor allem immer anspruchsvollere Spielprogramme erscheinen für PCs. Wer schon einen PC zu Hause stehen hat, ist fein raus; aber was macht derjenige, der sich zum Neukauf durchgerungen hat? Mit dem einfachen Grundgerät ist es leider nicht getan. Da muß eine zünftige VGA-Grafikkarte her, damit die Spiele schön bunt sind, eine passende Soundkarte soll für die Musikuntermalung sorgen. So rennt der Neukäufer von einem Laden in den nächsten, schlägt sich mit Computer-Fachchinesisch herum, kauft einen Haufen Einzelteile (z.B. eine Soundkarte) und schraubt erstmal an dem Neugerät herum, statt damit zu spielen.

Einer der größten Computerhersteller Europas, die Firma *Aquarius*, will es den Ein- oder Umsteigern etwas einfacher machen. Der *TBird*, so der Name des neuen PCs, ist von Haus aus (fast) komplett ausgestattet und bringt alles mit, was zum vernünftigen Spielen gehört — nur ein Joystick fehlt. Die Idee zum *TBird* hatte übrigens ein echter Spielefan und *POWER-PLAY*-Leser: André Riehe, der Sohn vom *Aquarius*-Chef Rolf Wiehe, äußerte den Wunsch nach einem kompletten Spiele-PC — der *TBird* war geboren.

Für die nötige Rechengeschwindigkeit sorgt beim *TBird* ein Prozessorherz des Typs 80386SX mit 25 MHz. Dies ist flott genug, um selbst mit *Wing Commander 2* auf Alien-Hatz zu gehen. Auf der 50-MByte-Festplatte und den 2 MByte RAM finden die Spiele ein digitales Heim. Keine Probleme bereiten verschiedene Diskettenformate: Der Computer bietet zwei eingebaute Laufwerke — eine 3½-Zoll- und eine 5¼-Zoll-High-Density Diskettenstation. Farblich wird's beim *TBird* dank der eingebauten VGA-Grafikkarte und dem passenden Monitor, der im Kom-



Sein Sohn hatte die Idee zum *TBird*: Rolf Wiehe

plettpaket enthalten ist. Zur bunten Bilderpracht kommt der musikalische Genuß durch eine eingebaute Musikkarte, die zum Soundblaster-Standard (inklusive Sprachausgabe) kompatibel ist. Als zusätzliches Bonbon wartet der *Aquarius* mit zwei kleinen Aktivboxen auf, die gleich an die Soundkarte angeschlossen werden. In Zusammenarbeit mit der *POWER PLAY* und der Firma *Softgold* wird dem *TBird* ein schnuckeliges Softwarepaket beiliegen. Unter anderem im Paket enthalten: unser Adventure des Jahres, *Monkey Island 2* und die TV-Satire *Mad TV*.

Ausgeliefert wird der *TBird* mit dem Betriebssystem MS-DOS 5.0, die Festplatte ist bereits formatiert und das System nebst Spielen ist installiert.

Die gesamte Anlage — also der PC inklusive Monitor, Soundkarte, VGA, Festplatte, Maus, Lautsprechern und dem Softwarepaket kostet knapp 3000 Mark. Damit der Käufer des *TBirds* auch in Zukunft die notwendige Unterstützung erhält, sind nicht nur weitere Softwarebündel in Vorbereitung, sondern auch ein spezieller Club und eine Hotline.

mh



Black is beautiful: Der *TBird* kommt im schwarzen Edellook.

Software zum Spielen wird mitgeliefert: *Monkey Island 2* und *Mad TV*

### Die *TBird*-Technik

Prozessor: 80386SX/25 MHz

Grafikkarte: VGA, 256 KByte

Monitor: VGA

Sound: Soundblaster-kompatibel

Speicher: 2 MByte RAM

Betriebssystem: MS-DOS 5.0

Festplatte: 50 MByte

Diskettenlaufwerke: 1x 3½ Zoll (1,44 MByte); 1x 5¼ Zoll (1,2 MByte)

Schnittstellen: 2x seriell, 1x parallel, 1x Joystickport

Sonstiges: Aktivlautsprecher, Maus, Mauspad, Spielesoftware

Zirka-Preis: 3000 Mark

4. Was für ein Prozessortyp steckt in dem *TBird*?

- a) 80386 DX
- b) 80386 SX
- c) 80486 SX

5. Wieviel MByte hat die *TBird*-Festplatte?

- a) rund 30 MByte
- b) rund 80 MByte
- c) rund 50 MByte

### Wer wagt, gewinnt

Wer sich keinen *TBird* kaufen möchte, aber trotzdem einen haben will, kann mit etwas Glück einen gewinnen. Zusammen mit *Aquarius* verlost die *POWER PLAY* ein schnuckeliges *TBird*-Komplettpaket. Als zweiten Preis könnt Ihr jeweils das Softwarepaket, das dem Computer normalerweise beiliegt, gewinnen. Der Trostpreis ist ein dekoratives ultracooles Badetuch. Jetzt müßt Ihr nur noch die Fragen richtig beantworten, die Ihr ebenfalls auf dieser Seite findet und ab geht die Postkarte an: Markt & Technik Verlag AG Redaktion *POWER PLAY* Stichwort: *TBird* Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München Einsendeschluß ist der 15. April 1992. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

### Die Fragen

1. Von welcher Firma stammt das Computerspiel *Monkey Island 2*, das dem *TBird* beiliegt?

- a) Sierra
- b) Lucasfilm Games
- c) Legend

2. Wer hatte die Idee zum *TBird*?

- a) Bill Gates
- b) Sir Draxton
- c) André Riehe

3. Welche Farbe hat der *TBird*?

- a) Schwarz
- b) Gelb
- c) Grau

# COMPUTER-SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games
2. Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
3. Might & Magic 3	New World Computing
4. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
5. Wing Commander 2	Origin
6. Pools of Darkness	SSI
7. Special Forces	Microprose
8. Eye of the Beholder 2	SSI
9. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10. Formula One Grand Prix	Microprose

TITEL	HERSTELLER
1. WWF Wrestlemania	Ocean
2. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
3. Birds of Frey	Electronic Arts
4. James Pond 2	Robocob Millenium
5. Robocob 3	Ocean
6. Terminator 2	Ocean
7. Whirlwind Snooker	Virgin
8. The Simpsons	Ocean
9. Microprose Golf	Mirrorsoft
10. More Lemmings	Psygnosis

Die Hauptpreise:  
zwei Game Boys



### Die Gewinner von Ausgabe 2

Die drei Game Boys haben gewonnen: Silke Bettray aus Emmerich, David Jacob aus Hamburg und Boris Gulic aus München. Je ein Spiel hat gewonnen: Frank Kemper aus Bad Rothengilde, Christoph Baur aus Vogt, Karim Khani aus Bremen, Christen Breitung aus Fulda und Oliver Röhn aus Oldenburg.

# VIDEO-SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Saga 3	Square	Game Boy
2. Super Wagan Land	Namco	Super Famicom
3. Super Mario World	Nintendo	Super Famicom
4. SD Gundam Nightg.	Angel	Super Famicom
5. Yoshi's Egg	Nintendo	NES
6. Zelda 3 Legend	Nintendo	Super Famicom
7. Yoshi's Egg	Nintendo	Game Boy
8. Super Formation Soccer	Human	Super Famicom
9. Super Fire Prowrestling	Human	Super Famicom
10. Rockman World 2	Capcom	Game Boy

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario World	Super NES	Nintendo
2. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3. Sim City	Super NES	Nintendo
4. Alleyway	Game Boy	Nintendo
5. Super R.C. Pro Am	Game Boy	Nintendo
6. World Bowling	Game Boy	Romstar
7. F-Zero	Super Famicom	Nintendo
8. Pilotwings	Super Famicom	Nintendo
9. Caesars Palace	Game Boy	Arcadia Systems
10. Kid Icarus	Game Boy	Nintendo



Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiele. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 50). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys, die freundlicherweise die Firma Funny Software stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

# LESER-HI

	TITEL
1.	(1) The Secret of Monkey Island
2.	(2) Lemmings
3.	(4) Pirates
4.	(9) Wing Commander 2
5.	(6) Railroad Tycoon
6.	(3) Turrigan 2
7.	(8) Bundesliga Manager Professional
8.	(10) Eye of the Beholder
9.	(7) Battle Isle
10.	(18) Lotus 2
11.	(—) Populous 2
12.	(—) The Secret of Monkey Island 2
13.	(14) Turrigan
14.	(16) Zak McKracken
15.	(12) Sonic the Hedgehog
16.	(15) EA Hockey
17.	(—) Shining in the Darkness
18.	(19) Castle of Illusion
19.	(—) Gunship 2000
20.	(—) Thunder Force 3

# BACK



United Software  
Product Manager  
Torsten  
Oppermann ist  
ein fanatischer  
Konsolensportler



## EINSAME INSEL

- Final Match Tennis
- Super Mario World
- Super Mario Bros. 3
- John Madden Football
- EA Hockey

# TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	13. Monat
Psygnosis	12. Monat
Microprose	53. Monat
Origin	4. Monat
Microprose	13. Monat
Rainbow Arts	10. Monat
Software 2000	3. Monat
SSI	8. Monat
Blue Byte	3. Monat
Gremlin Graphics	2. Monat
Bullfrog	1. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Rainbow Arts	19. Monat
Lucasfilm Games	40. Monat
Sega	5. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Sega	1. Monat
Sega	7. Monat
Microprose	1. Monat
Tecno Soft	11. Monat

## SPIEL- AUTOMATEN

TITEL	HERSTELLER
1. Exhaust Note	Sega
2. Solvay	Namco
3. Final Lap 2	Namco
4. Streetfighter 2	Capcom
5. Garov Densetsu	SNK

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Starblade	Namco
3. Steel Talons	Atari Games
4. Sunset Riders	Konami
5. Block Block	Capcom

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Grand Prix Star	Jaleco
3. Streetfighter II	Capcom
4. Exhaust Note	Sega
5. Sunset Riders	Konami

## LESERHITS

### Amiga

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Bundesliga Manager Professional
4. Battle Isle
5. Lotus

### MS-DOS

1. Wing Commander 2
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Monkey Island 2
5. Railroad Tycoon

### Atari ST

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Populous 2
5. Dungeon Master

### Handheld

1. R-Type
2. GG Shinobi
3. Simpsons
4. Gargoyle's Quest
5. Parodius

### C 64

1. Pirates
2. Turrigan 2
3. Zak McKracken
4. Turrigan
5. Ultima 6

### Mega Drive

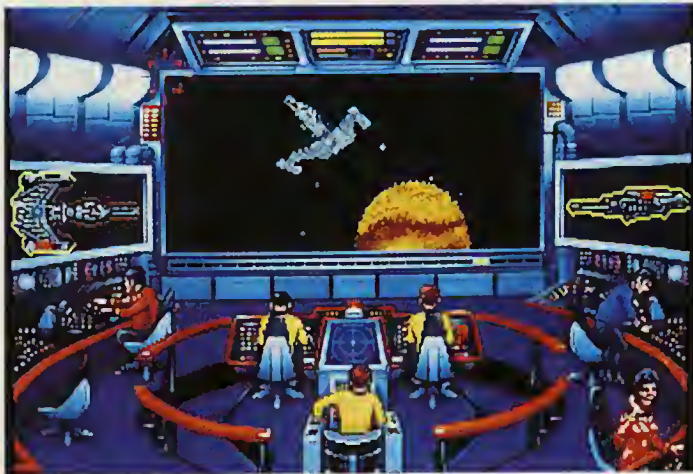
1. EA Hockey
2. Shining in the Darkness
3. Sonic
4. Castle of Illusion
5. Thunder Force 3

## VERKAUFSHITS

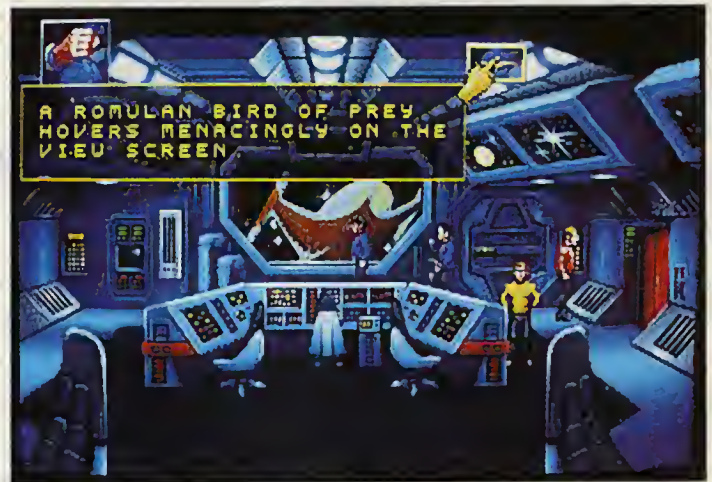
**OLIVER HECK  
FUNNY-SOFTWARE**  
Grazer Straße 34  
7000 Stuttgart-Feuerbach  
Tel. 07 11/8 5685 34

1. Bundesliga Man. Professional Software 2000	6. Lotus Esprit Turbo Challenge II Gremlin Graphics
2. Formular 1 Grand Prix Microprose	7. Silent Service II Microprose
3. Lemmings II Psygnosis	8. Monkey Island II Lucasfilm Games
4. Battle Isle Blue Byte	9. Eye of the Beholder II SSI
5. Populous II Bullfrog	10. Wing Commander II Origin

## Faszinierend, Käpt'n

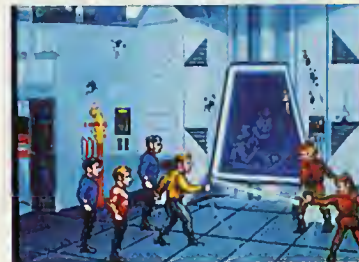


Die Enterprise muß sich im All mit Piratenbanden rumschlagen



Das verheißt nichts Gutes: Ein romulanisches Kriegsschiff taucht auf.

Wer zieht schneller? Es lohnt sich, den Phaser schußbereit zu haben.



Harry Mudd, ein alter Bekannter, hat ein Alien-Raumschiff entdeckt

# Star Trek

## 25th Anniversary

Das 25jährige Jubiläum war eigentlich schon 1991, und so läuft das neueste *Star-Trek*-Spiel mit etwas Verspätung ein. Dafür verspricht es, Action und Adventure der Fernsehserie zu verbinden.

*Star Trek: 25th Anniversary*, das wir im folgenden nur kurz *Star Trek* nennen wollen, ist in sieben Episoden aufgeteilt. Fast jede Episode hält sich an folgendes Format: Die Föderation erteilt der Enterprise einen Auftrag. Kirk läßt das entsprechende Sonnensystem anfliegen und trifft dort auf ein Feindraumschiff. Es folgt eine 3-D-Weltraum-Action-Sequenz ähnlich *Wing Commander*. Da-

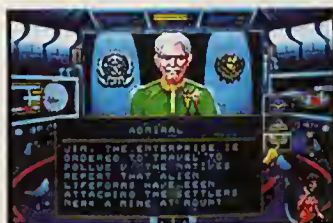
nach wird gebeamt, entweder auf einen Planeten oder an Bord eines anderen Schiffs. Hier spielt Ihr dann eine Adventure-Sequenz, ähnlich den Sierra- oder Lucasfilm-Spielen.

Die einzelnen Missionen drehen sich um ganz unterschiedliche Dinge. Da muß Kirk einen Planeten von "Dämonen" befreien, ein gekidnapptes Schiff der Föderation

retten, ein Alien-Schiff, das auch die Romulaner haben wollen, entrümpeln oder sich mit einem leibhaftigen Gott und gleichzeitig mit Klingonen herumschlagen. Alle Missionen sind inhaltlich völlig neu, gäben also jeweils Stoff für eine brandneue TV-Episode ab.

Gesteuert wird das Spiel am besten per Maus und Tastatur. Während die Adventure-Szenen sich alleine mit der Maus

spielen lassen, ist bei den Action-Szenen die Tastatur für einige Zusatzfunktionen notwendig. Kommandos werden in jedem Fall über Bildsymbole gegeben. An Bord der Enterprise kann man beispielsweise Scotty das Schiff reparieren-, Chekov und Sulu navigieren oder Uhura funken lassen. Mr. Spock guckt auf Wunsch in seine "Wundertüte" und fragt den Computer der Enterprise nach



Ein Admiral der Föderation erteilt einen neuen Auftrag...



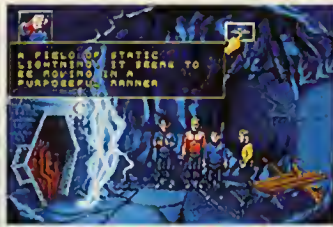
... und verteilt am Ende der erfolgreichen Mission die Punkte



Ist er's oder ist er's nicht? Trotzdem kommt auch das Spiel ohne ein "Beam me up, Scotty" nicht aus.



Ein finsterner Klingonen-Admiral auf dem Bildschirm



Spock's Tricorder bekommt Arbeit: Eine unbekannte Lebensform



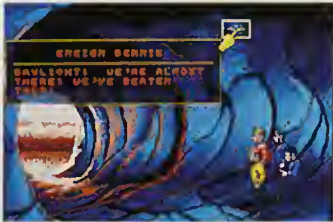
Der Landungstrupp der Enterprise auf einem fremden Planeten



Eine Gruppe Klingonen versperrt Kirk & Co den Weg



Im Ali ist mal wieder ganz schön was los



Lauschig: Ein Sonnenaufgang auf einem fernen Planeten.

allen gewünschten Daten ab. In den Adventure-Szenen steuert Ihr Captain Kirk, der immer von Spock, Pille und einem Sicherheitsoffizier begleitet wird. Kommandos werden hier über ein Symbolmenü gegeben, mit dem Ihr Gegenstände ansehen, nehmen und benutzen, sowie mit anderen Leuten reden könnt. Spock und Pille haben jeweils ihre "Tricorder" dabei, die man zum Scannen von Gegenständen und Personen benutzt. Auch ein "Phaser" und ein "Kommunikator" fehlen nicht in der Ausrüstung.

Am Ende einer Mission sagt ein Admiral der Föderation, wie Ihr abgeschnitten habt. Wenn

Ihr die Mission zwar beendet, aber nicht alles entdeckt und gelöst habt, gibt es weniger als hundert Prozent Erfolgsquote. Je nach Quote erhält Eure Crew Erfahrungspunkte, was sich in verbesserten Fähigkeiten im Raumkampf niederschlägt. Natürlich darf der übliche witzige Dialog zwischen McCoy und Spock am Ende einer Mission nicht fehlen.

Star Trek läuft auf allen PCs mit EGA- oder VGA-Karte. Unterstützt werden alle Soundkarten: von AdLib über SoundBlaster bis Roland. Auf der Festplatte werden 8 Megabyte benötigt, ein AT mit 12 MHz oder mehr ist dringend zu empfehlen. *bs*



Ein freundlicher Gruß über den Bildschirm: Was mag wohl an Bord dieses Alien-Schiffes passiert sein?

## Tips für alle Missionen:

### Demons World

Die richtige Einstellung am "Eclipse-Computer" ist, alle drei Schieber in die Mittelposition (nur je eine Lampe leuchtet) zu bringen. Um an die Dinge im Glaskasten zu kommen, Benutze-Symbol, Kirk und den Kasten anklicken.

### Hijacked!

Den "Phaser Welder" lädt man, indem man das Benutze-Symbol, dann den grünen Phaser, dann den Welder anklickt. Man muß in dieser Mission nicht immer schießen, um erfolgreich zu sein.

### Love's Labour Jeopardized

Den Gegenvirus erzeugt man mit NH3 plus Virus. Isolierband findet man im Maschinenraum ganz links hinter einer Klappe. Hinter der Klappe ganz rechts ist der Lüftungsschacht.

### Another Fine Mess

In dieser Mission häufig den Benutze-Befehl mit den Personen ausführen, Tricorder alleine helfen hier oft nicht weiter. Die Linse gehört auf den De-Grimer.

### That Old Devil Moon

Wer kein Mathematiker ist, kann den Code nicht knacken. Abhilfe schafft der Computer der Enterprise, den man über das Zahlensystem der Lucrs ("Base Three") befragen sollte. Die Steine draußen untersuchen!

### The Feathered Serpent

Der Schlüssel zu mehreren Puzzles sind die Steine, die in der Grube liegen. Der zweite Teil kennt zwei völlig verschiedene Lösungswege, je nachdem, ob man die Tür hinter dem Energie-Monster mit oder ohne Zusatzcode öffnet.

### Vengeance

An Bord der Republic kann man nicht viel tun. Für die große Raumschlacht hilft nur Beten!



Selten war ich so gespaltenen Meinung, wie ich ein Spiel zu bewerten habe. Denn im Prinzip ist Star Trek ein fantastisches Programm, das alle Star-Trek-Fans begeistern sollte — aber es ist viel zu kurz. Ich habe es samstags vormittags begonnen und war am späten Nachmittag fertig — das heißt, fast fertig, denn die letzte Mission ist ein schlechter Witz. Die Raumschlacht gegen vier Schiffe, eines davon ein Enterprise-Clone, ist unmöglich zu schaffen. Mit Einsatz eines Diskmonitors habe ich mich über diese Raumschlacht hinwegemogelt, und dann direkt das Ende des Spiels gesehen, bei dem nicht mehr viel passiert. Die Puzzles in den einzelnen Adventuren sind manchmal Denkaufgaben, manchmal aber auch nur sture "Finde den Gegenstand"-Probleme. Grundsätzlich sind es aber zu wenige: Jedes Adventure findet in fünf bis sechs Räumen statt und ist selbst mit wildem Ausprobieren schnell gelöst. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kaum. Eine Mission, die mehrere Planeten umspannt, bei der man hin- und herfahren

muß, und die sich länger als zwei bis drei Stunden hinzieht, wäre wirklich nicht fehl am Platze. Ansonsten aber Lob für die Programmierer, die das Gefühl der Star-Trek-Fernsehserie grandios eingefangen haben. Schade nur, daß außer Kirk, Spock und Pille der Rest der Crew auf der Brücke Handlangerdienste ausführen muß und nicht auf den Planeten zum Zuge kommt. Die Grafik ist unter VGA sehr gut gelungen; die Adventure-Szenen wirken durch ihre poppigen Farben sehr seriengetreu. Die Welt-raumscenen sind (dank kleinem Bildschirmausschnitt) flott und brauchen sich vor Wing Commander keinesfalls zu verstecken. Mit Sound waren die Programmierer sparsam, aber auch hier "stimmt" alles: Die Titelmelodie, das Transportergeräusch oder Uuras Sendekennung wurden recht gut nachempfunden. Keine Frage, Star-Trek-Fans brauchen dieses Programm, auch wenn sie es schnell durchspielen. Immerhin kann man ja mehrere Versuche machen, um seine Punktzahl auf hundert Prozent hochzuschrauben.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 83% Sound: 70%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—

2 MB-Erweiterung für Amiga • 249,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 159,—

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 298,—

Sound Blaster 2.0

C /MS-Chips • 69,—

**COMPUTER-TUNING**



# Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
<b>A 320 Airbus /dt</b>	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
<b>Barbarian 2 /dt</b>	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
<b>Battle Isle /dt</b>	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
<b>Castles /dt</b>	69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk. /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilization	—	88,95	—	—
<b>Conquestador /dt</b>	74,95	74,95	74,95	54,95
<b>Conquests of the Longbow /dt</b>	—	89,95	—	—
<b>Cruise for a Corpse /dt</b>	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
<b>Double Dragon 3 /dt</b>	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
<b>F-15 Strike Eagle II /dt</b>	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
<b>Flight of the Intruder /dt</b>	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
<b>Gunship 2000 /dt</b>	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
<b>Hotelmanager /dt</b>	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
<b>Kick Off 2 /dt</b>	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
<b>Kick Off 2 - Return to Europe /dt</b>	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
<b>Knights of the Sky /dt</b>	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
<b>Lemmings Data Disk /dt</b>	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
<b>Mega lo Mania /dt</b>	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	79,95	79,95	—	—
<b>PGA Tour Golf /dt</b>	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
<b>Police Quest 3 /dt</b>	—	84,95	—	—
<b>Pools of Darkness</b>	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
<b>Power Monger Data Disk /dt</b>	39,95	—	39,95	—
<b>Railroad Tycoon /dt</b>	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
<b>Secret Weapons of the Luftwaffe</b>	—	89,95	—	—
<b>Silent Service 2 /dt</b>	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer's Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
<b>Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt</b>	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
<b>The Oath /dt</b>	59,95	—	—	39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
<b>Their finest hour Mission Disk. /dt</b>	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
<b>Ultima 6 /dt</b>	72,95	79,95	72,95	59,95
<b>Ultima 7 /dt *</b>	—	89,95	—	—
<b>Utopia /dt</b>	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
<b>Wing Commander /dt</b>	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
<b>Wing Commander 2 /dt</b>	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	39,95	—	—	—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

**MEGA HITS**

Battle Isle /dt  
69,— Amiga • 89,— IBM-PC

Eye of the Beholder 2  
75,— IBM-PC

Formula One Grand Prix /dt 79,—  
Amiga • IBM-PC • Atari St

Bundesliga  
Manager Professional /dt 69,—  
Amiga & IBM-PC

Leander /dt 59,— Amiga

Lotus Turbo Challenge 2/dt 59,—  
Amiga & Atari ST

Red Baron /dt 79,— Amiga  
89,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

**So könnt ihr gleich bestellen:**  
Einfach bei uns anrufen und eure Bestellung durchgeben,  
oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.  
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM )  
oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).  
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.  
Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief  
unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88**  
**18 06 37 • 18 54 43**  
**FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler — Computersoftware**  
**Postfach 1113 • Blücherstr. 2**  
**D—4290 Bocholt**

## Schwarzer Freitag



Besonders harte Widersacher lauern schon im zweiten Dungeonlevel (Amiga)

# Black Crypt

Wohl kaum ein anderes Rollenspiel der letzten 5 Jahre hat so viele Nachahmer gefunden wie der Klassiker *Dungeon Master*. Ob SSI mit *Eye of the Beholder*, Image-works mit *Bloodwych* oder Mindscape mit *Nightmare*, der Oldie inspirierte Rollenspieldesigner gleich dutzendweise. Neu im Reigen der Serie: "Wir eifern dem Oldie nach", ist Electronic Arts *Black Crypt*. Das Programmiererteam Ravensoft, das *Black Crypt* entsann, ist ein Neuling im harten Softwaregeschäft. Weniger neu ist die Hintergrundgeschichte des Ravensoft-Debüts. Der böse Priester Estoroth Paingiver wurde in grauer Vorzeit von den "guten" Magiern des Fantasylandes Astera in eine tiefe Gruft gesperrt. Nach langen Jahren des Friedens erwachen die Lebensgeister Paingivers wieder. Um dem

Finsterling ein für alle Mal die Flausen aus dem Kopf zu treiben, werden vier Helden in die Gruft geschickt. Vier magische Waffen, für jeden Abenteurer eine, müssen gefunden werden, um Estoroth endgültig im finalen Showdown den Garaus zu machen. Bevor Ihr Euch in das Labyrinth begeben, muß die passende Heldengruppe zusammengestellt werden. Zur Wahl stehen vier verschiedene Charakterklassen: Kämpfer, Priester, Magier und Druide. Für jede Klasse gibt es ein gutes Dutzend verschiedener Heldenbildchen, das Ihr Eurem Wunschcharakter verpassen könnt. Zusätzlich werden die Charaktereigenschaften, z.B. Stärke, Weisheit und Geschicklichkeit, vom Computer "ausgewürfelt". Mit "Bonus"-Punkten dürft Ihr die Eigenschaften der Figur manuell anheben. Ein Kämpfer bekommt

ein bißchen mehr Stärke, beim Magier wird kurzerhand die Intelligenz heraufgesetzt. Habt Ihr Eure Truppe zusammen, alle Bonuspunkte verteilt, und den Helden einen prächtigen Namen verpaßt, geht's los.

Ihr startet die Suche nach den Zauberwaffen und dem bösen Buben im obersten Stockwerk eines zwölf Level tiefen Dungeons. Wie im Vorbild *Dungeon Master* sind die Gänge, in denen Ihr Euch herumtreibt, in 3D zu sehen. Die Gruppe wird per Maus durch die Gänge geklickt, eilige Spielernaturen können die Tastatur verwenden. Am Klassiker orientiert sich auch die Benutzereinführung von *Black Crypt*. Alles wird mit der Maus erledigt: Gegenstände einsammeln, Hebel betätigen, Türen öffnen, Schrifftafeln untersuchen und Monster vermöbeln. Sind genügend Monster, die relativ selbst-

ständig durch die Gänge huschen, verprügelt worden, steigen Eure Charaktere eine Erfahrungsstufe auf. Die Folge der Beförderung: Die Helden können mehr Schläge einstecken, hauen selbst kräftiger zu und dürfen neue Zauberformeln lernen. Allerdings bekommen die Magier Eurer Gruppe nicht automatisch nach jeder Beförderung neue Sprüche dazu. Erst müssen unterwegs neue Zauberbücher und Spruchrollen gefunden werden, die Ihr Eurem Formelrepertoire hinzufügt. Insgesamt gibt's drei verschiedene Magiearten: Druidenzauber, Klerikersprüche und Magierformeln. Um einen Zauberanspruch auszulösen muß dieser erst gelernt, sprich aus dem passenden Buch gelesen werden. Insgesamt kann jeder Zauberer fünf Zauberformeln gleichzeitig im Gedächtnis be-



An Brunnen können die Helden Ihre Feldflaschen füllen und sich erfrischen (Amiga)



Das Anziehen wird zur Fleißarbeit: Vom Geschmelde bis zur Unterwäsche wollen die Charaktere bekleidet werden (Amiga).

Bei der Verpackung von *Black Crypt* sollte ein Aufkleber angebracht werden: "Vorsicht, nur für Experten". Rollenspieleinsteiger werden schnell die Nerven verlieren und verzweifeln, wenn sie in den verwirrenden Labyrinthen über beinharte Monsterhorden und happige Puzzles stolpern. Profis sehen sich dagegen einer neuen Herausforderung gegenüber, die nicht in ein paar Stunden durchgespielt ist. Die Monster sind zwar schwer zu besiegen; aber zusammen mit der begrenzt erlernbaren Anzahl der Zaubersprüche zwingt Euch das zum Zurechtlegen einer passenden Kampfaktik. *Black Crypt* erreicht zwar nicht ganz den spielerischen Gehalt des Klassikers, aber technisch zieht der Neuling, für meinen Geschmack, locker am Oldie vorbei. Die Mon-



ster und die Verlieswände gefallen mir in puncto Farbenpracht und Abwechslungsreichtum um einiges besser, als die Grafiken von *Dungeon Master*. Zu Beginn sorgt die gewöhnungsbedürftige Benutzerführung für Verwirrung, nach einiger Einarbeitungszeit klickt man sich munter durch die Vielzahl der Optionen. Im Gegensatz zu Michael finde ich die Idee mit den unterschiedlichen Gepäckstücken und der Kleiderordnung nicht hinderlich, sondern eher praktisch — endlich mal genug Stauraum für die unterwegs gefundenen Gegenstände. Anfänger sollten um dieses Hard-Core-Spiel einen riesen Bogen machen. Ehrgeizigen Profispielern geben, die sich nicht zu schnell frusten lassen, sei *Black Crypt* wärmstens empfohlen.



Die Maus dient als Universalwerkzeug. Ob beim Erschaffen eines Charakters, dem Herausplücken eines Zauberspruches oder dem Kontrollieren eines Gepäckstückes: Es klickt sich leichter mit der Maus.



Mit *Black Crypt* hat sich Electronic Arts wahrlich keinen Gefallen getan. Ich mag zwar anspruchsvolle Rollenspiele mit einem etwas knackigem Schwierigkeitsgrad, aber bei *Black Crypt* haben die Designer schlichtweg übertrieben. Obwohl

das Spiel konzeptionell für den Einsteiger ausgelegt ist, werden Anfänger und sogar Experten durch einen ganzen Berg spielerischer Ungereimtheiten eher verschreckt, denn zum weiterspielen animiert. Statt, wie im Vorbild, den Spieler langsam an die Benutzerführung, die Puzzles und die Spielumgebung zu gewöhnen, startet *Black Crypt* von Beginn an voll durch. Schon am Ende der ersten Treppe lauert ein Monster, das von der Start-Party nicht zu töten ist. Erst wer ein gutes Dutzend Hebel betätigt, ein paar Fallen entschärft, Illusionswände durchschaut und ein paar Puzzles gelöst hat, bekommt ein Waffe, die gegen den Unhold wirkt. Später kommt's noch dicker: Die Monster sind fast immer zwei Nummern zu groß für die Gruppe. Statt Spielspaß übernimmt hier der Frust die Regie. Ein weiteres, vermeidbares Ärgernis ist die ziemlich verzwickte Benutzerführung. Um

sich vom Klassiker abzuheben, wurde scheinbar krampfhaft nach neuen Ideen gesucht. Die Folge: Im Gewirr der Bekleidungsstufen und der zahlreichen Behälter (Beutel, Rucksack, Schatzkisten und Koffer) wird die Suche nach einem wichtigen

Gegenstand zur elenden Quälerei — vor allem in der Hitze einer Schlacht ("Wo wahr doch noch das Messer?"). Auch die Zaubermelfummelei hätte durchaus besser gelöst werden können. Nur fünf gleichzeitig erlebbar Sprüche sind, besonders in späteren Spielabschnitten, nicht genug und in Kampfsituationen haspelt man sich mühsam durch das Zauberbuch nach einem passenden Kampfzauber. Für meinen Geschmack hat Ravensoft das Klassenziel weit verfehlt. Da helfen auch die witzigen grafischen Gags (z.B. die Magiebarrieren), tolle animierte Monster und ein großes Spielfeld nicht viel. Zudem sei gesagt, daß *Black Crypt* in einem weiteren Punkt der Rollenspielentwicklung hinterherhinkt: Nur ein einziges Dungeon ist nicht genug. Ich vermisse Shops, in denen ich einkaufen kann, Spielfiguren, die zu einem Schwätzchen bereit sind und eine Oberwelt.

halten. Wollt Ihr einen weiteren Spruch lernen, muß erst Platz geschaffen werden.

Nicht nur mit neuen Zaubersprüchen muß die Gruppe versorgt werden. Der Nahrungsnachschub muß ebenso gesichert sein, wie die Aufrüstung mit neuen Gegenständen. Hier haben sich die Programmierer von *Black Crypt* etwas besonderes einfallen lassen. Es gibt nicht nur, wie aus *Dungeon Master* bekannt, einen "Inventory"-Bildschirm für jeden Charakter, sondern gleich drei. Neben dem obligatorischen Platz im Rucksack gibt es für jede Spielfigur drei "Bekleidungs"-Stufen. In die unterste Stufe passen nützliche Kleinodien wie Gürtel, Broschen, Kronen und Ringe. In der zwei-

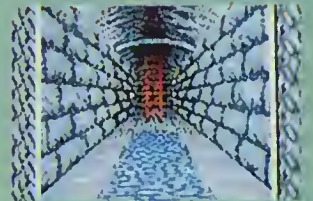
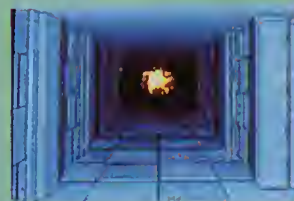
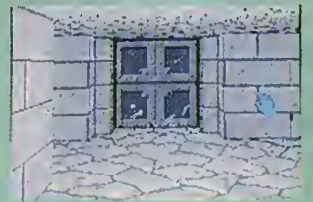
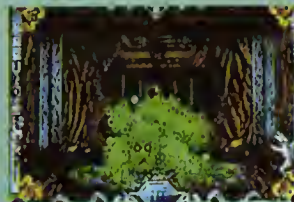
ten Ebene finden Unterwäsche, Hemden, Hosen und Socken ihren Platz. Die letzte Stufe ist für Rüstungsgegenstände. Aus dieser "Dreifach"-Bekleidung ergeben sich manchmal recht eigenwillige Kombinationen: So passiert es, daß der kräftige Krieger einen feschten Zauberring an der zarten Hand trägt, darüber einen Satz Stahlhandschuhe streift und mit so beschützten Griffeln die Streitaxt schwingt.

Das auf drei Disketten verteilte Abenteuer läßt sich übrigens auf Festplatte installieren, zwei Spielstände lassen sich speichern. Damit Ihr Euch nicht in dem Labyrinth verirrt, haben die Programmierer dem Spiel ein "Automapping"-Feature verpaßt. mh

## Klassiker & Klonen

Seit dem Erscheinen von *Dungeon Master* machten sich gleich mehrere Programmerteams daran, dem Erfolg des Oldies nachzueifern: 3-D-Labyrinthereisen sind und wieder "in". Am deutlichsten ist die Artverwandtschaft in den Labyrinthen zu sehen. Auch wenn Spiele wie *Amberstar* sich auf komplett andere Spielereignisse bewegen: In den Labyrinthen wird auf das bewährte Vor-

bild zurückgegriffen. Der bekannteste Rollenspiel-Enkel kommt aus dem HauseSSI. Die *Eye of the Beholder*-Saga kommt dem Vorbild, was Grafik und Benutzerführung angeht, am nächsten. Weitere aktuelle Spiele die sich an den Dungeons des Klassikers orientieren: *Nightmare* und *Might + Magic III, Abandoned Places, Amberstar, Wizardry VII* (von oben nach unten).



### STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS**

In Vorbereitung

**AMIGA 71%**

Grafik: 80% Sound: 53%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant







## Lichtblick



Wer ein anderes Gesicht für seinen Charakter will, klickt sich das Wunsch-Face zusammen (Amiga)

# Shadowlands

Wie die Programmierer von *Black Crypt* (Test in dieser Ausgabe) haben sich auch die Designer von Domarks neuem Rollenspiel *Shadowlands* von *Dungeon Master* beeinflussen lassen. Während die *Black-Crypt*-Kollegen sich noch am dichtesten am Vorbild orientierten, beschreiten die *Shadowlands*-Programmierer komplett andere Wege.

Ihr steuert ein Gruppe von vier Helden durch eine Fantasywelt, die nicht in 3D, sondern von schräg oben zu sehen ist. Vor dem Start könnt Ihr Eure Wunschgruppe zusammenstellen und die Gesichter der Helden Euren Bedürfnissen anpassen. Ein Klick hier und der Charakter bekommt einen Bart, ein Klick dort und die Haarfarbe wechselt. Habt Ihr die Gruppe beisammen, starten die Helden am Eingang zu den *Shadowlands*, die aus drei

verschiedenen Labyrinthen nebst zwei Oberwelten bestehen. Bewegt werden die einzelnen Mitglieder der Gruppe per Maus, wahlweise separat, oder als komplette Mannschaft. Via Menü läßt sich die Anordnung der Gruppe individuell variieren. Dies ist besonders im späteren Verlauf des Spieles wichtig, denn einige Puzzles lassen sich nur lösen, wenn sich die Truppe aufteilt.

So lange Ihr Euch im Freien aufhaltet, gibt's mit der Sicht wenig Probleme. Betretet Ihr die Dungeons wird's zappenduster. Nur mit Hilfe von Fackeln oder magischen Formeln bringt Ihr Licht ins Dunkel — aber es wird immer nur ein Ausschnitt des Labyrinths erleuchtet. Brennen die Fackeln nieder oder läßt der Zauber nach, wird es wieder dunkel. Fast das komplette Spiel basiert auf der Wechselwirkung



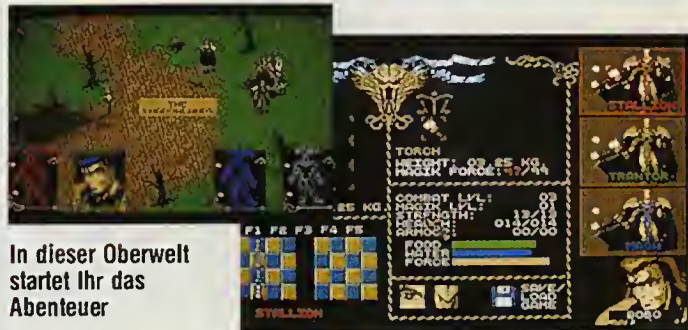
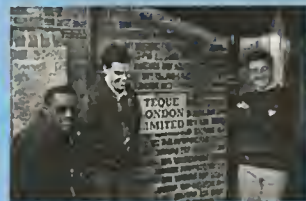
Um einige Puzzles zu lösen, müssen die Charaktere einzeln gesteuert werden (Amiga)

zwischen Licht und Schatten. So sind viele Puzzles durch den Einsatz von Lichtquellen zu lösen (z.B. öffnet sich eine Tür erst, nachdem Ihr eine Fackel vor einen lichtempfindlichen Sensor haltet). Auch das Verhalten der Monster, die sich in *Shadowlands* tummeln, hängt entscheidend von den Lichtverhältnissen ab.

Auf Kämpfe mit Monstern habt Ihr nur wenig Einfluß — Prügeleien laufen automatisch ab. Ihr könnt nur verwundete Charaktere aus dem Kampf abziehen oder frische Helden ins Getümmel werfen. Je besser Ihr durch die Dungeons tappt, desto schwieriger wird das Spiel. Findet Ihr zahlreiche versteckte Schalter und löst jedes Rästel, warten später dickere Monster und härtere Fallen auf Euch. Wer schlechter spielt, hat's dafür einfacher. mh

## Die Programmierer

Diese Burschen um Dean Lester (ganz rechts) haben sich *Shadowlands* einfallen lassen. Statt einfach abzukupfern, hat man sich ein paar neue Spielfeinheiten ausgedacht. An der deutschen Version und an einer ST- und PC-Fassung wird ebenso fleißig gewerkelt, wie an besonderen Datendisketten, die für Rollenspielnachschub sorgen sollen.



In dieser Oberwelt startet Ihr das Abenteuer

Das nenn ich innovativ. Statt einfach abzukupfern, haben sich die Programmierer von *Shadowlands* richtig was Neues einfallen lassen. Zwar ist die leicht zu erlernende Benutzerführung via Maus, deutlich von *Dungeon Master* inspiriert, aber damit



erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten. Mag dem einen oder anderen das automatische Kampfsystem und das Fehlen eines "Automappers" schwer im Magen liegen, die beiden Mankos werden durch zahlreiche Spielfinessen dicke wieder wett gemacht. Für "HacknSlay"-Fanati-

ker bietet *Shadowlands* kein großes Betätigungsfeld. Dafür bekommen Tüftler und Puzzlefans ausgiebig Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Besonders die Idee mit den "Licht"-Räseln ist brillant und hervorragend im Spiel umgesetzt. Versteckte Extras und verborgene Räume sorgen für gepflegte Abwechslung. Der Schwierigkeitsgrad, der sich an Eurer Leistung orientiert, läßt Einsteigern viel Freiraum und bietet Experten eine echte Herausforderung. Rollenspielherz, was willst du mehr.

### STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

**85%**

Grafik: 71%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

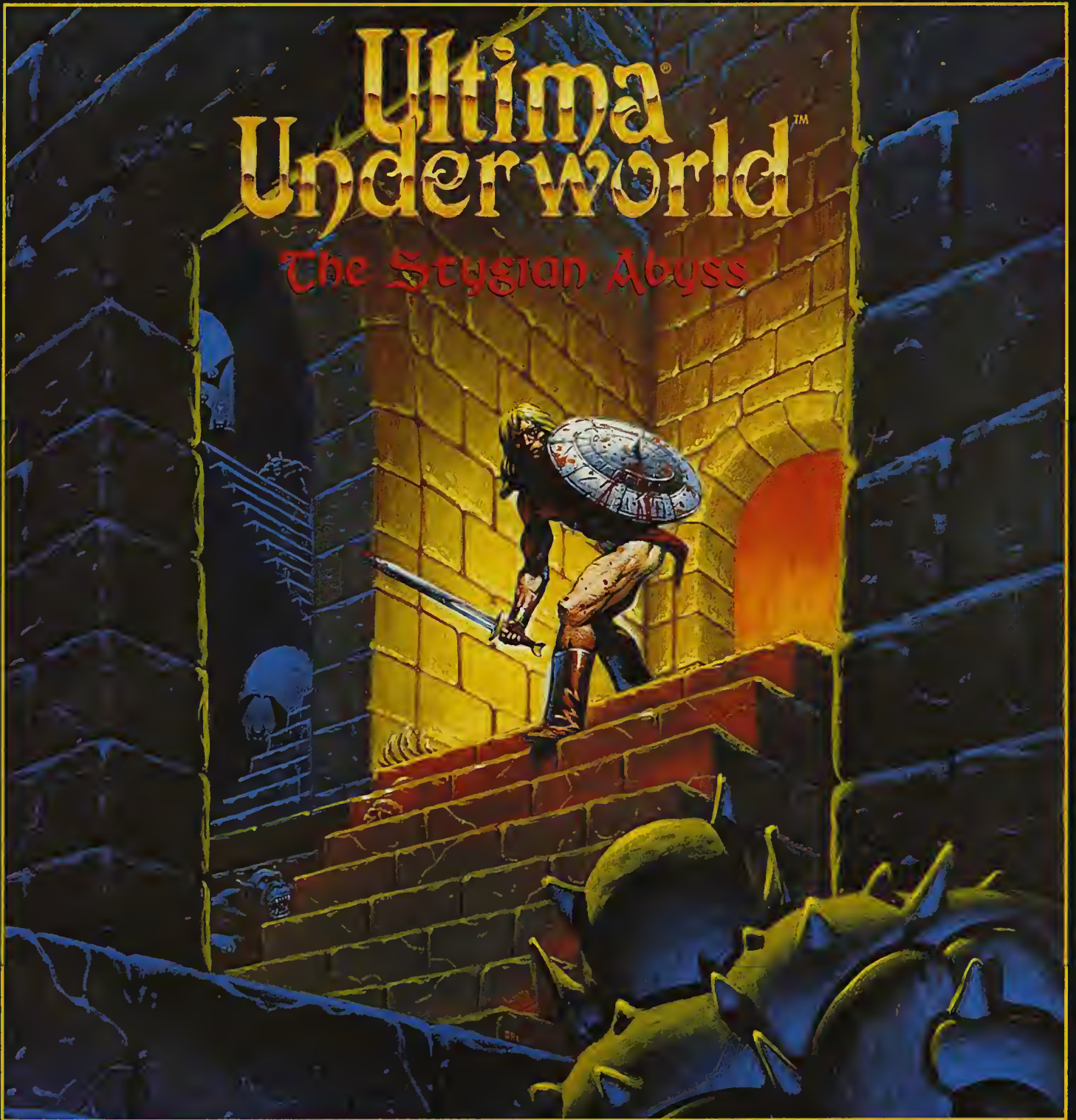
in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

# Ultima<sup>®</sup> Underworld<sup>™</sup>

## The Stygian Abyss



*Beinahe schon virtuelle Realität...  
Die absolute Neuheit im Bereich der  
3D-Dungeonspiele!*

In diesem Spiel werden Sie nicht mehr beim Laufen, Schwimmen, oder Springen unterbrochen, denn sämtliche Mauern, Wände, Objekte werden komplett dreidimensional in übergangslos fließender Grafik dargestellt!

Suchen Sie nach Hinweisen und Gegenständen, lösen Sie Rätsel, und bekämpfen Sie gefährliche Monster. Egal, ob Sie nach oben, unten oder einfach nur geradeaus sehen - Ihre Umgebung bewegt sich mit!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

*Sie werden Ihren eigenen Augen nicht trauen!*



*Aktuelle Titelbilder sind nicht gleichbleibend*

**ORIGIN<sup>™</sup>**  
*We create worlds<sup>™</sup>*

Distributed by  
**MINDSCAPE  
INTERNATIONAL**

## Der Einsteiger



Fallgatter, feuerspeiende Steinköpfe, rasante Äxte und fliegende Videokids — im Videorecorder ist die Hölle los

# Videokid

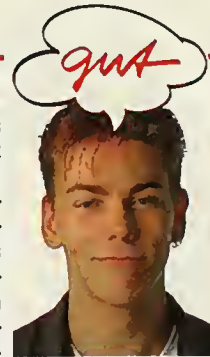
Der kleine Billy wird beim Ausprobieren des neuen Videorecorders in die elektronischen Eingeweide des verzauberten Geräts gesaugt. Ein oberböses Monster schickt den kleinen tapferen Jungen in fünf Videowelten, die dieser schießenderweise durchlaufen und -fliegen muß (er kann nämlich auf einem Luftteppich durch die Landschaft düsen). Als da wären: das Mittelalter, der Wilde Westen, eine Science-fiction-Welt, Chicago und das fürchterlichste Horrorszenerario mit entsprechenden Monstern. Ihr folgt einer automa-

tisch scrollenden Route durch jeweils vier Abschnitte pro Welt. Unterwegs begegnen Euch zahlreiche Level-abhängig gestylte Gegner. Ritterformationen und hinter Fenstern versteckte Wild-Weiß-Gangster müßt Ihr mit einer Eurer Schußvariationen treffen. Verschiedene herumfliegende Extras, die bei Beschuß Ihre Wirkung verändern, versüßen Euch das Actionleben: stärkere Durchschlagskraft, Schnellschuß, ballern in vier Richtungen oder diagonal. Um die beste Kombination zu behalten, könnt Ihr an Extras auch ganz friedlich



Je mehr Geier, desto schneller habt Ihr 'nen Knoten im Finger

Videokid läßt sich schlecht mit Spielen des Turrican-Genres vergleichen. Ihr folgt einer vorgegebenen Route und müßt anpassen, diese und jene versteckten Extras noch zu ergattern, ohne deshalb zwischen dem näherkommendem Bildschirmrand zerquetscht zu werden. Die Kombination aus Feinformationen, verteilten Extras und Länge der extrem hektischen, aber abwechslungsreichen Levels ist ideal für jeden Ballerfan. Selbst der weniger geübte Freak erhält genügend Motivation, stetig von neuem zu beginnen, da die Gegner meist fair plaziert und auf je-



den Fall zu schaffen sind. Eine Runde ohne irgendwelche Treffer zu bestehen, ist allerdings unmöglich. Glücklicherweise wird Eure Lebensenergie beim Betreten eines neuen Spielabschnitts automatisch aufgefrischt. Ein stures Auswendiglernen der Levels ist nicht möglich, da Euch panisch viele und verwirrende Elemente auf Eurer Weltentour begegnen. So bietet Videokid auch für den Profi-Ballerfan eine rasante Herausforderung. Eindeutig ein irres Highlight in der Flut mittelmäßiger bis überdurchschnittlicher Ballerspiele.

**STECK BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**73%**

Grafik: 77% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**

In Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



**Power-Tip:**  
Schrägschuß ist die beste Waffel

vorbeifliegen. Smart-Bomben solltet Ihr allerdings unbedingt auf sammeln; sie dienen dazu, alle auf dem Bildschirm befindlichen Monster mit einem Druck auf die Space-Taste zu vernichten.

Am Ende jedes Levels gibt's eine besondere Herausforderung. Entweder begegnen Euch gewaltige Schwärme von Monstern eines Genres oder ein bildschirmfüllender Obermotz fordert Geschicklichkeit und Feuerzauber heraus. ri

... manche sagen,  
er sei „besonders empfehlenswert“ \*

## Der Amberstar von Thalion

\* Powerplay 3/92  
85% ATARI ST  
Auch erhältlich für AMIGA



## Eule mit Weule



Am unteren Rand des Bildschirms lacht Euch ein Zaubertrank an. Stärkere Feuerkraft ist das Ergebnis eines Rendezvousmanövers.

# Agony

Nach vielen Ankündigungen und verschobenen Erscheinungsdaten ist Psygnosis' *Agony* nun endlich fertig geworden. In dem Horizontal-Scroller steuert Ihr eine animierte Eule durch mehrere mit bitterbösen Gegnern bewohnte Levels. Fliegende Fische, Totenköpfe, Minidrachen, Spinnen, berittene Elfen und andere skurrile Monster stellen sich Euch, meistens in einer Formation, in den Weg. Die Hintergrundgrafik besteht aus mehreren Parallax-Ebenen; gegen die Schiffswracks, Drachenskelette und Wasserfälle kann unser geflügelter Freund zum Glück nicht stoßen. Das Ausweichen beschränkt sich lediglich auf einige versteckte Monster, die sich erst auf den letzten Drücker auf Euch stürzen. Am Ende jedes Levels wartet jeweils ein hartnäckiger Obermotz auf Euch, bei dem Eure sämtlichen Geschicklichkeitsreserven gefordert werden. Einige der Bösen können sogar schießen; die meisten bevorzugen allerdings ein plötzliches Vorschnellen auf Eure unvorbereitete Eule. Zum Glück könnt Ihr die fliegenden, schwimmenden und hängenden Bösewichter mit Eurem gefährlichen Eulenultraschall vernichten. Einige besonders eklige Monster hinterlassen kleine farbige Flaschen, die nach aufsammeln Euren Ultraschall verstärken. Der Schuß wird damit breiter und stärker. Habt Ihr die höchste Schallfrequenz erreicht, bekommt Ihr

nacheinander zwei um die Eule fliegende Schwerter zugeteilt, die alle Monster, die sie berühren, zu Staub machen. Verliert Ihr ein Leben, gehen diese netten Extras leider flöten. In verzwickten Stellen der Levels findet Ihr noch einige Zauberspruchrollen. Mit ihnen könnt Ihr für einen begrenzten Zeitraum bestimmte Extrawaffen aktivieren. Wenn Ihr den Feuerknopf einige Sekunden lang gedrückt haltet, öffnet sich ein kleines Menü, aus dem Ihr die aufgesammelten Spruchrollen aktivieren könnt. Rückwärtsschuß, Feuerbälle (Phoenix läßt grüßen) und kleine Bömbchen stehen auf dem Menü. Die Brenndauer dieser Feuerverstärker (eignen sich besonders gut für die Obermotze) pendelt zwischen fünf und zehn Sekunden. Der aktuelle Countdown wird in der oberen linken Ecke angezeigt. Die übrigen Extras (Ultraschallverstärkung, Schwertsatelliten) bleiben so lange erhalten, bis Ihr Eure Federn laßt. Drei Leben habt Ihr, Continues gibt's leider keine. *ri*

An Grafikern und Sampler-Profis wird es *Psygnosis* wohl nie mangeln. *Agony* ist nur so vollgepfropft mit edlen Titel-, Zwischengrafiken und verschwenderisch verwendeten Soundsamples; spielerisch wird aus der technischen Supereule eher ein



einem denselben Sprites langweilen auf Dauer. Außerdem muß man mit seinem Joystick schon eine mentale Verbindung haben, um manche Angriffe überstehen zu können. Einige Gegnerformationen erscheinen so dicht aufeinander, daß man sich mit Mühe und Not einen monsterlosen Kanal freischießen kann. Bereits im zweiten Level geht's tierisch hektisch und streckenweise eine Spur zu unfair zu.

**STECK BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

**59%**

Grafik: 70% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

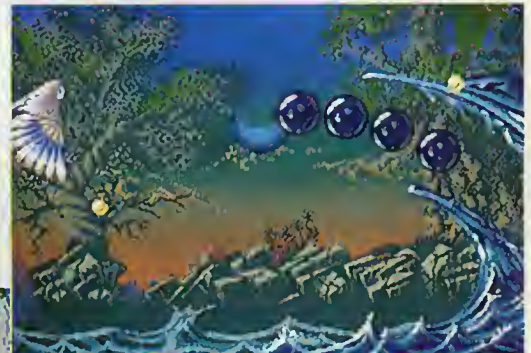
**ATARI ST**

nicht geplant

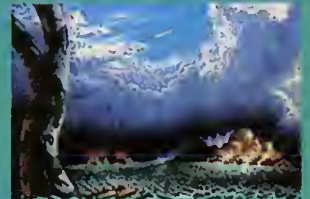
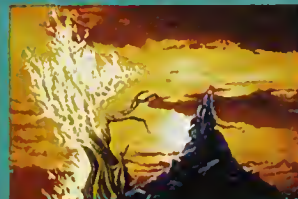
**C 64**

nicht geplant

**Power-Tip:** Dieser Obermotz ist nur an der Stirn verwundbar. Bleibt immer in Bewegung.



Schwärme fliegender Monster flattern Euch gerne vor die Kimme



Beindruckend: Nach jedem Level gibt's ein fantastisches Bildchen zu sehen.



# Imperator

## DAS MITTELALTER RUFT ...

Sie sind gefordert, Ihre ganze Persönlichkeit in die Waagschale zu legen. Die Mechanismen der Macht auf politischer, militärischer und wirtschaftlicher Ebene in den Giff zu bekommen, verlangt mehr, als ein paar simple Rechenaufgaben. Der Thron des "Imperators" liegt zum Greifen nahe...



**FROG-SOFT**

R. Gutowski  
Martinstraße 77a  
4150 Krefeld  
Tel. 02151/390071  
Fax. 02151/390072

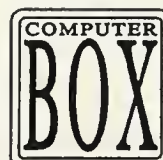
Distributor BRD

Hersteller und Vertrieber

**ALGORITHMMS**

Algorithms EDV-Software GmbH  
Puchbaumgasse 49 1100 Wien  
Tel. 0222/6021962 Fax. 0222/6021963

Unterstützt alle gängigen Super-VGA Karten bis zu 1024\*768 Punkten bei 256 Farben.



Gudrunstraße 158  
1100 Wien  
Tel. 0222/6022618

Distributor ÖSTERREICH

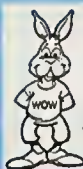


# WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

AMIGA/ATARI	DA	AMIGA	ATARI
Abandoned Place	DA	76,90	A.A.
Agony		A.A.	A.A.
Amberstar		A.A.	A.A.
Big Run	DA	64,90	64,90
Black Crypt	DA	64,90	A.A.
Black Gold	DV	69,90	69,90
Chaos Engine		A.A.	A.A.
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90
Devious Design		64,90	64,90
Double Dragon 3	DA	64,90	A.A.
Elvira Arcade		64,90	A.A.
Final Fight	DA	64,90	64,90
First Samurai		76,90	64,90
Formula One GP	DA	76,90	A.A.
Fuzzball		55,90	A.A.
Gobliins		A.A.	A.A.
Godfather	DA	69,90	A.A.
Hudson Hawk	DA	64,90	A.A.
Indy Heat		A.A.	A.A.
Kid Gloves 2		A.A.	A.A.
Knightmare	DA	69,90	69,90
Leander	DA	76,90	A.A.
Lemmings	DA	64,90	64,90
Lemmings Data	DA	59,90	54,90
Lethal Excess	DA	69,90	A.A.
Mercenary 3	DA	69,90	69,90
Popoulos 2	DV	69,90	A.A.
Realms	DA	69,90	69,90
Robocop 3D	DA	64,90	A.A.
Shadowlands		A.A.	A.A.
Soul Crystal	DA	69,90	A.A.
Space Ace 2	DA	76,90	A.A.
Tip Off	DA	64,90	64,90
Titus The Fox		A.A.	A.A.
Video Kid	DA	64,90	A.A.
Vroom	DA	69,90	A.A.
Wayne Gretzky 2		69,90	A.A.
Wizkid		A.A.	A.A.
Wolfchild	DA	64,90	64,90
WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90



## Große Osteraktion!

Jeder 25. Kunde erhält eine Videocassette! Zur Auswahl stehen: Pretty Woman, Duck Tales und Gremlins 2 oder unsere Videopreisliste.

IBM/PC	DA	Preis
25th Cent. Star Trek	DA	76,90
A-Train		A.A.
Air Duel		A.A.
Air, Land & Sea	DA	89,90
Battle Isle	DV	89,90
Buck Rogers 2		69,90
Cadaver		82,90
Civilisation		89,90
Conquest of Longbow	DA	89,90
Darklands		A.A.
Elvira 2 Adv.	DV	89,90
Elvira Arcade		64,90
Eye of the Beholder 2		76,90
F-15 Strike Eagle 2	DA	82,90
F-15 Mission 1		44,90
Godfather	DA	69,90
Gods	DA	76,90
Home Alone		A.A.
Kaiser	DV	99,90
L'Empereur		99,90
Leis. Suit Larry 5	DV	89,90
Lemmings	DA	82,90
Lemmings Data	DA	59,90
Mad TV	DV	89,90
Might & Magic 3		89,90
Monkey Islands 2		76,90
Nova 9		89,90
Paperboy 2	DA	64,90
Police Quest 3	DV	89,90
Rocketeer		A.A.
Secret Weapon of ..		89,90
"P 38 Lightning		44,90
Space Shuttle		A.A.
Tennis Cup 2		A.A.
Turn it 2		A.A.
Uncharted Waters		119,90
Wayne Gretzky 2		69,90
Wing Commander 2		89,90
"Mission 1		54,90
Wizandry 7		A.A.

NACHNAHME 9,-  
VORKASSE 4,-  
**SERVICELEISTUNGEN:**  
EXPRESS 7,- AUFPREIS  
KARTON 3,- AUFPREIS  
DA= DEUTSCHE ANLEITUNG  
DV= DEUTSCHE VERSION

Bestellungen ab DM 100,-  
versandkostenfrei!

GAMEBOY	Preis	MEGA DRIVE	Preis
Battleloads	74,90	GA Hockey	119,90
Bubble Bobble	64,90	F 22 Interceptor	109,90
Final Fantasy 2	A.A.	Golden Axe 2	109,90
Mickeys Dang. Chase	74,90	Masters of Monsters	A.A.
Navy Seals	64,90	Mickey Mouse Fant.	119,90
Pac Man	74,90	Quakshot	109,90
Rescue of Biobette	54,90	Sonic the Hedgehoog	109,90
Robocop 2	A.A.	Shining in the D.	139,90
Snoopy	54,90	Streets of Rage	109,90
Turrican	64,90	Turrican	119,90

### VERSAND - Wir sind für Sie da in:

Hessen	Nordrhein-Westfalen	Schleswig-Holstein
Tel. 06196-84747	Tel. 02195-7758	Tel. 0461-93796 *
Fax 06196-82467	Fax 02195-30267	
Mo-Fr 10-19 Uhr	Mo-Fr 17-21 Uhr	* Abholung nach telefonischer
Sa 10-13 Uhr	Sa 14-17 Uhr *	Abprache möglich
Bayern	Rheinland-Pfalz	Baden Württemberg
Tel. 06029-7192	Tel. 06232-36010	Tel. 07171-68983
Fax 06029-7192	Fax 06232-26025	Mo-Fr 18-22 Uhr
Mo-Fr 10-21 Uhr	Mo-Fr 9-19 Uhr	Sa 10-14 Uhr *
Sa 10-14 Uhr	Sa 9-13 Uhr	

Besuchen Sie uns auf der Amiga '92 in Berlin!

### LADENGEWÄHRE

Wir sind für Sie da in:

W-4100	W-6450
Duisburg	Hanau
Eichendorff-Str 38	Hernatferdweg 11
4047 Dormagen	6460 Gelnhausen 2
W-6200	W-6700
Wiesbaden	Ludwigshafen
Marktplatz 39	Falkenweg 1
6231 Schwabach	6270 Speyer
W-8750	W-8900
Aschaffenburg	Augsburg
Kilianstr. 9	Fladergasse 5
8752 Gunzenbach	8900 Augsburg



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

### MS-DOS

nicht geplant

### AMIGA

70%

Grafik: 64%

Sound: —

Schwierigkeit: mittel

### ATARI ST

In Vorbereitung

### C 64

nicht geplant

## Herzensbrecher



Um das Portal zu Eurem Land zu öffnen, müßt Ihr zuerst den Clock Tower erklimmen

# Harlequin

Als der Harlequin in seine Heimat zurückkehrt, findet er das Land Chimerica in totalem Chaos wieder. Auf dem Schild an einem Tor steht geschrieben "Außer Betrieb wegen gebrochenem Herzen". Harlequin macht sich nun auf die Suche nach den vier Teilen des zerbrochenen Herzens, damit sich das Land wieder regniert. Der Spaßmacher besteht 23 scrollende Jump'n'Run-Levels, in denen er versteckte Schalter findet, die alle umgelegt werden müssen, um in die nächste Spielebene vorzudringen. Ihr seht das Geschehen

ständig von der Seite; Harlequin kann laufen, springen und sich an Haken oder Seilen festhalten. Damit er sich gegen herumwuselnde Monster zur Wehr setzt, sprudelt bei Knopfdruck eine Herzfontäne aus seinem Körper. Beschießt Ihr auf diese Weise im Level versteckte Fragezeichen, regnet's Extras: Mit Hilfe eines Regenschirms schwebt Ihr tiefe Abgründe ohne Schaden zu nehmen herab. Eßt mehr Fisch, dann schwimmt Ihr unter Wasser, ein Hamburger frischt Eure Lebensenergie auf, die Ihr bei Monsterkontakt verliert. ri

Die 23 unterschiedlich aufgemachten Levels werden so manchen Joystick-Freak herausfordern. Verschiedene Geschicklichkeitstests und viele ständig hinzukommende Elemente motivieren zum Einlösen aller drei verfügbaren Continues. Nervig ist zwar, daß manche Szenarien etwas unübersichtlich und damit schwer zu bestreiten sind, das



mindert den Spielspaß aber kaum. Grafisch hat Harlequin einiges zu bieten, angefangen von riesigen Pyramiden über Wasserhöhlen bis hin zum Inneren eines Uhrwerks. Musikstücke und Soundeffekte überzeugen leider nicht so ganz, insgesamt kann ich Harlequin aber guten Gewissens jedem Geschicklichkeitsfan empfehlen.

STECK BRIEF



## Fix und Foxi



Den Untergrund von Paris sollte man kartographieren; ein seitlicher Irrgarten

# Titus the Fox

Die fixe Füchsin Foxy, Reporterin des Fox & Locks Magazins, reist in die Steppe, um die seltene Spezies des Wüstenfuchses aufzuspüren. Bei ihren Untersuchungen wird sie allerdings von den Kämpfern eines Scheichs entführt und fristet ihr Dasein nun im Harem des Shah Hassan. Ihr Freund Titus (Spitzname *The Fox*) fackelt nicht lange und beginnt eine gefährliche Jump'n'Run-Rettungsaktion. 16 Levels, von Paris nach Marakesh und wieder zurück, weicht Ihr verrückten Menschen und Tieren aus und versucht das Ende des jeweiligen Abschnitts zu erreichen. Eure Stärke liegt in Eurer gewaltigen Sprungkraft. Um sich der lästigen Level-Bewohner zu entledigen, könnt Ihr herumliegende Gegenstände aufnehmen und den Bösewichtern entgegenwerfen. Da liegen z.B. Kisten, Flaschen, und Tierschä-

del herum. Extras wie man sie aus anderen Jump'n'Runs kennt, gibt's nicht, dafür könnt Ihr ein eingesammeltes Objekt für späteren Gebrauch aufbewahren. Beispielsweise ein fliegender Teppich, der sich, wenn man ihn von einer hohen Plattform wirft, ausbreitet und

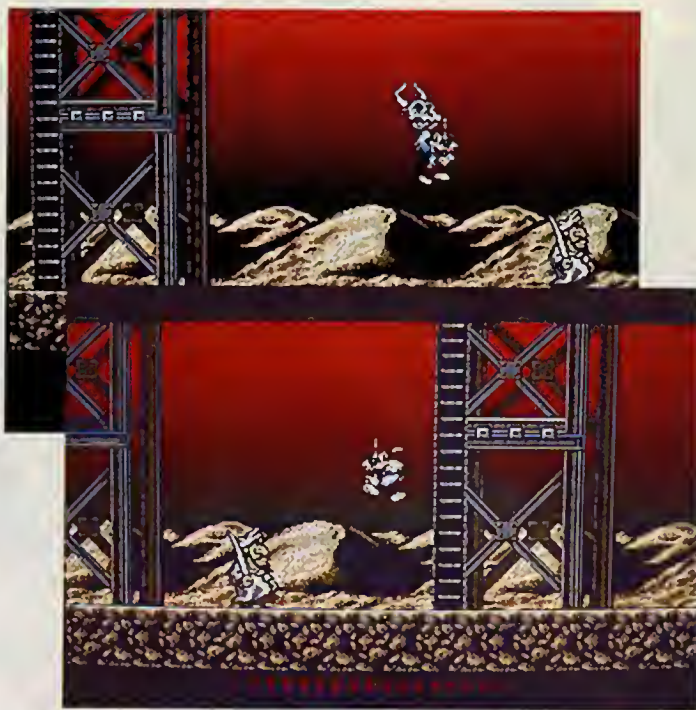


Auf Knopfdruck pfeffert Ihr Gegenstände in feindliche Mägen

viel Platz für den behaarten Passagieren bietet. So könnt Ihr auf einfache Weise Hindernisse und Widersacher überfliegen. Mit eingesackten Trampolinen oder Gummibäl-



Achtet auf Eure Energieleiste, schnell ist ein Leben futsch



Ausweichen ist angesagt, mit leeren Händen seid Ihr hilflos. Mit einem Tierschädel sieht die Sache aber schon wieder ganz anders aus.

len verdoppelt sich Eure Sprungkraft. Schleppt Ihr diese günstig verteilten Tools unter vorher unerreichbaren Plattformen, hüpfst Titus nun mühelos dorthin. Der Lohn der Ackerei: Meistens wartet eine Bonussektion. Habt Ihr weder Gummibälle noch ein Trampolin im Gepäck, rücken solche Plattformen durchs Aufeinanderstapeln von Kisten und ähnlichen Behältnissen in erreich-

bare Nähe. Neben Bonusplattformen findet Ihr an schwieriger zugänglichen Stellen kleine sternförmige Felder, die dem Titelhelden wichtige Lebensenergie spenden. Bei jeder Berührung mit einem Bösen wird Euch nämlich jeweils einer von den ursprünglich 16 Hit-Points abgezogen. Drei Leben und eine Paßwortoption für jedes Level erleichtern Euch den Rettungsakt in Ägypten. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Titus, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

73%

Grafik: 77% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Titus the Fox stellt in einigen Punkten klar einen Fortschritt zum Vorgänger *Blues-Brothers* (Test in der Ausgabe 12/91). Rasantes 32-Farben-Scrolling in alle Richtungen, witzige Animationen und wirklich gut gelungene Grafiken sowie toller



Zum einen hätten ein paar mehr versteckte Gags (à la Mario) dem Ganzen mehr Würze verpaßt, zum anderen werden bereits die mittleren Levels höllisch schwer. Da freut man sich über die Paßwortoption. Insgesamt hätte ich mir mehr vom *Blues-Bro-*

thers-Nachfolger erwartet, aber Spaß bei der Hektik auf dem Bildschirm nicht verloren geht. Spielerisch finde ich einige der Levels allerdings ein wenig dünn.

*Titus the Fox* ist auf alle Fälle ein solides, gut durchdachtes Spiel, das man ruhigen Gewissens einlegen kann.

# Super

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER-UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

MARKT & TECHNIK  
DM 6,50  
ÖS 50,- erstr. 6,50  
Lit. 6900/114 St.  
047-25-11111 24.

## POWER PLAY

SPIELE-TESTS

Commander 2  
Pockets  
Magio 3  
u.v.a.

Tatsachen  
VON DER  
REME



**Starker Preisvorteil:  
Im Abo nur 5,80 DM  
statt 6,50 DM!**

**Dein Geschenk!**



Du hast die Wahl:  
Trantor oder Starkiller  
als witzigen Schlüssel-  
anhänger. Such's Dir aus!

☺ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

**POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...**

# POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

**Ab in  
die Post!**

**Her  
mit Abo +  
Geschenk!**

## **(Sonder)hefte & Sammelordner**

**Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)**

Ich bestelle:

- 4/91 Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber, Zum Töten verführt
- 6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3
- 7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hagar legt an
- 8/91 Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härte-test
- 9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software
- 10/91 Software des Grauens, Battle Isle - der Strategiekönig, Populous 2
- 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans
- 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich
- 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

- 2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7
- 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Summe: \_\_\_\_\_ DM

### **Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM**

Ich bestelle:

- 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)
- 1/91 (Tips&Tricks)
- 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)
- 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Summe: \_\_\_\_\_ DM

### **"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM**

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: \_\_\_\_\_ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtbetrag addiert)

**Gesamtbetrag** \_\_\_\_\_ **DM**

## **Die Gewinn-Mitmachkarte**

**Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!**

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen:

1. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiele willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

## POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will:  Trantor  Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

jährlich (69,60 DM)

halbjährlich (34,80 DM)

vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wehrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10D43

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

## Antwortkarte

**POWER PLAY**  
**Abonnement-Service**  
**Markt&Technik Verlag AG**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**

**8013 Haar**

## POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

**Absender:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

## Antwortkarte

**POWER PLAY**  
**Leser-Service**  
**Markt&Technik Verlag AG**  
**CSJ Postfach 14 02 20**

**8000 München 5**

## POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)  
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp:

**Absender:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

## Antwortkarte

**POWER PLAY**  
**Redaktion**  
**Markt&Technik Verlag AG**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**

**8013 Haar**

SCHREIB  
MAL  
WIEDER

## Bitte mit Stammbaum

Ich habe Euch einen Vorschlag zu machen: In allen Berichten liest man von Programmerteams, Softwarefirmen und Vertriebsfirmen. Sicherlich kennt Ihr auch z.B. aus dem Spiegel diese Baumdiagramme, in denen Konzerne mit ihren Anteilen an anderen Firmen übersichtlich dargestellt werden. Auch wenn Programmiererteams schnell wechseln (z.T.), wäre es zumindest mit einer großen Hilfe, wenn Ihr in einem Heft eine Tabelle abdrucken könntet, aus der ersichtlich ist, welche Teams was wo programmieren, wer das Label stellt, usw.

Roman Blöth, Scheibhardt

## Bevorzugung

In Ausgabe 12/91 habt Ihr das Spiel Super Mario Bros. 3 getestet. Wie erwartet, gab es auch diesmal wieder eine unverschämte dreiste Überbewertung. In einer der vorigen Ausgaben hat ein Leser Euch in diesem Punkt kritisiert; ich stimme ihm voll und ganz zu. Ihr könnt Euch nun nicht mehr herausreden. Ihr bevorzugt Konsolen, wo es nur geht! Ich habe mir dieses Spiel selbst mal im Kaufhaus angeschaut. So etwas Ödes, Hirnloses und Sinnloses habe ich seit der Erfindung des Game Boys nicht mehr erlebt. Die Grafik ist schludrig (wie alle Nintendo-Spiele), der Sound ist gerade mal akzeptabel und das Spielprinzip derart unmotivierend, daß man beim Spielen einschläft. Ich kann einfach nicht verstehen, wie man sich für ein so billiges Spielprinzip begeistern kann. Außerdem ist es schwer zu glauben, daß Ihr irgendein Mario Bros. länger spielt als z.B. Railroad Tycoon, Lemmings, Ultima 6, Wing Commander etc.

Thorsten Mühlbach

Wir können natürlich nicht dafür garantieren, daß wir mit unseren Tests den Geschmack jedes Spielers treffen. Gerade bei Super Mario Bros. 3 glauben wir allerdings, daß wir mit 99,9 Prozent aller weltweit verspielten Leuten konform gehen. Nicht umsonst ist Super Mario Bros. 3 das weltweit meistverkaufte Spiel aller Zeiten — mehr als zehn Millionen Menschen haben dafür ca. 100 Mark locker gemacht. Außerdem würde ich Dir raten, das Modul etwas länger als drei Minuten im Kaufhaus zu testen, bevor Du so eine vernichtende Meinung darüber abgibst.

Deine Aussage, daß wir Computerspiele-feindlich wären, ist fast schon beleidigend. Wir testen jedes Spiel unabhängig von Hersteller, System, Verpackung oder sonstigem Drumherum. Auf jedem Computer und auf jeder Konsole gibt's 'ne Menge guter, viele mittelmäßige und eine ganze Reihe schlechter Spiele — man muß sich eben nur die richtigen herauspicken. Deshalb ist auch Deine Bemerkung "Alle Nintendo-Spiele haben schludrige Grafik" nicht sehr kompetent — oder bist Du etwa voreingenommen gegen Videospiele?

mg



"Hero"  
(Wolfgang Paar,  
Leibnitz)

## THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disc only: 64D AM ST PC  
PC immer für A-Laufwerk! 5.25 oder 3.5 angeben

Amiga 500 Spieler 1MB0 ..... 69 ..... neu 1  
(wird für fast alle guten Games gebraucht 1)  
SoundBlaster Card v2.0 ..... 299  
SoundMan Card (voll AdLib) ..... 249  
(dazu 2 Games + 2 4W Boxen + Kopfhörer!)

Joyst. Prof. Simulat.-Yoke 2000 189 189

20 Lost Treasures of Infocoon ..... 135 ..... 135  
A.G.E. 3D Adventure ..... 77 ..... 77  
Abandoned Places ..... 81 ..... 81  
ABC Sports Winter Games ..... 85 ..... 85  
Adv. Tactical Air Command ..... 81 ..... 81  
Adv. Willie Bearish 1 ..... 85 ..... 95  
Air Sea Supremacy ..... 51 ..... 81  
Air Support ..... 77 ..... 77  
Airbus A320 Lufthansa FS ..... 111 ..... 111  
Another World ..... 65 ..... 65  
B-17 Flying Fortress ..... 97 ..... 97  
B. Elliotts NasCar Challenge ..... 85 ..... 89  
B.A.T. 2 ..... 81 ..... 81  
Battle Isle ..... 77 ..... 77  
Black Gold ..... 41 ..... 73  
Black Seat ..... 73 ..... 73  
Bomber Bob ..... 73 ..... 73  
Buck Rogers 2 ..... 81 ..... 81  
Bundesliga Man. Profess. ..... 73 ..... 73  
Cardiacc ..... 65 ..... 65  
Celtic Legends ..... 77 ..... 85  
Chessmaster 3000 ..... 77 ..... 77  
Civilisation ..... 90 ..... 99  
Conquest Long Bow ..... 97 ..... 95  
Conquistador ..... 57 ..... 77  
Das schwarze Auge ..... 69 ..... 69  
Die Harder (DH2) ..... 77 ..... 77  
Drift RPG ..... 85 ..... 85  
Dune SciFi ..... 81 ..... 81  
Dynablast / Bomber Man ..... 73 ..... 73  
Elvira 2 - Jaws ..... 85 ..... 85  
Epic Goldrunner 3D ..... 68 ..... 68  
Eternam ..... 97 ..... 97  
Eye of Beholder 2 (LoD) ..... 85 ..... 85  
Falcon F16 Mark II v3.0 ..... 89 ..... 130  
Fighter Duel FlySim (0-Modem) ..... 97 ..... 97  
Fire & Ice ..... 97 ..... 97  
Flag ..... 77 ..... 77  
FM3 Football Manager 3 ..... 45 ..... 73  
Fort Apache ..... 85 ..... 85  
Free D.C. ..... 97 ..... 105  
FS5 Flight Simulator 5 ..... 162 ..... 162  
G-Loc R360 Mk 2 FS ..... 42 ..... 73  
Gates of Dawn Fate ..... 81 ..... 81  
Goblins ..... 69 ..... 69  
Godfather - Der Pate 3 ..... 43 ..... 77  
Grand PrixF1 (Microprose) ..... 85 ..... 85  
Hawk FS Birds of Prey ..... 89 ..... 90  
Heart of China ..... 85 ..... 85  
Helmdall ..... 85 ..... 85  
Hot Rubber Race ..... 41 ..... 73  
Hotel-Manager Steigenberg ..... 57 ..... 57  
Indiana Jones 4 Fate ..... 85 ..... 85  
Indy Heat ..... 73 ..... 73  
J. White Whirlwind Snooker ..... 77 ..... 77  
Jimmy Connors Tennis ..... 85 ..... 85  
Jules Verne Space 1889 ..... 77 ..... 77  
Kings Quest 5 ..... 95 ..... 108  
Leisure Larry 5 ..... 85 ..... 95  
Lethal Excess ..... 41 ..... 73  
Lotus Esprit Challenge 2 ..... 73 ..... 73  
Lure of Temptress ..... 97 ..... 97  
Mad TV ..... 81 ..... 81  
Manchester Utd. 2 Euro ..... 45 ..... 69  
Mega Fortress B52 Old Dog ..... 89 ..... 85  
Mega Twins ..... 65 ..... 65  
MegaMania ..... 78 ..... 78  
MegaTraveller 2 Ancients ..... 95 ..... 85  
Might & Magic 3 ..... 73 ..... 89  
Moonstone ..... 77 ..... 77  
Paragliding ..... 73 ..... 73  
Pools of Darkness ..... 81 ..... 81  
Populous 2 ..... 77 ..... 77  
ProFlight Tornado Simul. .... 99 ..... 99  
Red Baron WW I ..... 85 ..... 97  
Riders of Rohan ..... 73 ..... 73  
Road to Final Four ..... 77 ..... 97  
Robin Hood ..... 65 ..... 65

...dazu die 7 Fantastic+Punkte:  
Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern,  
erhöht Ihr Kunden-Konto sofort  
um je 1 Fantastic+Punkte!  
Bei 7 +Punkten gibt es für Sie  
1 tolles FreiSpiel als Treue-Prämie

Rocketeer ..... 90  
Secret Monkey Island 2 ..... 81 ..... 81  
Shanghai 2 ..... 81 ..... 81  
Sim Ant! kompl. ds. .... 108 ..... 108  
Space Ace 2 ..... 85 ..... 85  
Space Quest 4 ..... 99 ..... 99  
Space Shuttle Simulator ..... 95 ..... 95  
Special Forces (Airb.2) ..... 97 ..... 97  
Star Trek 5 25th An. .... 65 ..... 65  
Starbytes Best No. 1 ..... 73 ..... 73  
Strike Commander ..... 73 ..... 73  
Super Space Invaders ..... 41 ..... 69  
SuperSoccer ..... 41 ..... 69  
Team Yankee 2 Pacific ..... 85 ..... 85  
Teen.M.Turtle Ninja 2 ..... 41 ..... 81  
The Adams Family ..... 43 ..... 73  
The Chaos Engine ..... 73 ..... 73  
The First Samurai ..... 49 ..... 81  
Tip Off Basketball ..... 65 ..... 65  
The A-Train ..... 69 ..... 98  
Titus the Fox ..... 42 ..... 73  
Tornado (CombPilot2) ..... 73 ..... 92  
Transatlantic ..... 73 ..... 73  
Traps & Treasures ..... 77 ..... 85  
TV Sports Rollerbabes ..... 81 ..... 95  
Twilight 2.000 ..... 95 ..... 95  
Ultima 3D Dungeons ..... 105 ..... 105  
Ultima 6 ..... 41 ..... 81  
Ultima 7 (2MB HD) ..... 97 ..... 97  
Ultima: The Underworld ..... 105 ..... 105  
W. Gretzky 2 Canada Cup ..... 65 ..... 65  
Wargate ..... 73 ..... 73  
Wing Commander 2 ..... 89 ..... 89  
Wizardry 7 Crusaders ..... 89 ..... 89

## NICE PRICE !

10-Spiele SuperMix ..... 129 ..... 219  
3D Construct.Kit + Video ..... 59 ..... 87  
Borsenfeber ..... 48 ..... 68  
DM1 Dungeon Master ..... 68 ..... 68  
Elvira 1 ..... 51 ..... 75  
F19 Stealth Fighter ..... 75 ..... 88  
Falcon 2 Intruder F.O.T.I. .... 69 ..... 69  
FS2 Flight Simul. 2 ..... 75 ..... 60  
Full Blast ..... 53 ..... 75  
Gods ..... 60 ..... 53  
Hill Street Blues ..... 63 ..... 63  
Leisure Larry 3 ..... 85 ..... 88  
Lemmings 1 ..... 60 ..... 58  
M.U.D.S. Mud Sports ..... 68 ..... 68  
Mania Mansion ..... 68 ..... 68  
MegaTraveller 1 ..... 68 ..... 83  
Merces ..... 38 ..... 60  
Mig29 Fulcrum 1 ..... 83 ..... 83  
Nam 1965/1975 ..... 54 ..... 66  
On the Road ..... 68 ..... 68  
PGA Tour Golf ..... 60 ..... 60  
Pirates ..... 60 ..... 60  
Railroad Tycoon ..... 83 ..... 79  
Secret Silver Blades ..... 60 ..... 68  
Silent Service 2 ..... 69 ..... 83  
SimCity + Populous ..... 38 ..... 68  
Speedball 2 ..... 38 ..... 68  
Spirit of Adventure ..... 41 ..... 64  
Supremacy ..... 48 ..... 71  
TD2 TestDrive 2 Collect. .... 63 ..... 75  
Tower Frankfurt ..... 75 ..... 75  
UMS Univ.Milit.Simul. 2 ..... 75 ..... 90  
Wolfpack ..... 79 ..... 95  
Wonderland Adventure ..... 57 ..... 70  
Zak McKracken ..... 53 ..... 68

FUNTASTIC hat alle neuen Spiele,  
die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt  
und gut getestet und bewertet werden.  
Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.  
Einige Spiele in dieser Anzeige sind bereits für die  
nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt:  
Bitte jetzt schon mal reservieren!  
Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig  
am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!  
Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an:  
Für Ihren C64 / Amiga / Atari ST / PC / MAC

## FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett  
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme  
3. Und der Service super  
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.  
Telefonische Bestellungen von Mo - Fr  
von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr.  
24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.  
Wir liefern im Inland schnellstens  
per Post und per Nachnahme (+ DM 9,-).  
Servus Austria, Gruezi Schweiz, Ciao Italia!  
Wir versenden täglich auch ins Ausland  
(- 14% ds.St. + Nachnahme-Versandkosten  
oder per Post-Baranweisung + 12,- Versand)

FUNTASTIC ComputerWare  
Fachversand GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstraße 44 (kein Laden)  
D - 8000 München 5  
Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 138  
ComputerSpiele und nix anderes!  
Seit 1985.



Händler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmeldung!)





Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.  
...Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN ( 2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung  
auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw.  
auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit  
Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte  
nur 129,-



### GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"  
für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate-Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

## Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067  
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage  
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage  
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633  
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,  
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage  
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231  
O-3300 Schönebeck, Ahornstr.11, Telefon auf Anfrage  
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187  
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556  
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084  
W-4250 Battraf 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973  
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage  
W-4300 Essen 1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629  
W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage  
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage  
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8,  
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage  
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.:0541/586809  
W-4630 Bochum, Hemer Str.383, Telefon auf Anfrage  
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhafstr.1, Tel.:0521/138033  
W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str.20-22, Tel.:0221/121806  
W-5400 Koblenz, MarkenbildchenWeg 24, Tel.:0261/31848  
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532  
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118  
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753  
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz2, Tel.:02351/21900  
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180  
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten6, Tel.:06131/237665  
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771  
W-6650 Hamburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142  
W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092  
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring, Tel.:0621/101203  
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Telefon auf Anfrage  
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360  
W-8000 München, Ringseistr.8, Tel.:089/531764  
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh.Possenhofen, Tel.:08157/4088  
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744  
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993  
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762  
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str.21, Telefon auf Anfrage

### Achtung - Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/633006 Fax 0211/4911084  
\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!



könnte. Vorschlag: Sucht Euch sechs Farben, nehmt zwei für den Computerspieleteil, zwei für den Konsoisenspieleteil, einen für die Story und eine für die News. In diesen Farben werden die Tests dann unterlegt (muß nicht strikt eingehalten sein) — so ein Hintergrund wie im Inhaltsverzeichnis der **POWER PLAY 12/91** würde sich beispielsweise grün oder gelb hervorragend machen.

Alfred Arzt, Linz

Als ich die **POWER PLAY 10/91** aufschlug, dachte ich zunächst: "Mein Gott, was ist mit der Übersicht in der **POWER PLAY** geworden? Keine feste Umrandung der Bewertungskästen mehr, riesige Redakteur-bilder und gestrichelte

Meinungskästen-Ränder!" Allerdings gewöhnte ich mich ziemlich schnell an das neue Outfit. Inzwischen finde ich es schon fast besser als das alte, "fetziger". Ingmar Prasse, Kerpen

Die bunte Aufmachung der **POWER PLAY** gefällt mir ganz gut, aber die bunten Überschriften und Wertungskästchen könntet ihr ein bißchen systematischer gestalten. Zum Beispiel nach Spielegenres: Blau für Adventures, Rot für Actionspiele, Grün für Sportsimulationen, usw... Oder ihr geht nach der Bewertung: Rot für "super", Gelb für "gut" oder Rot für 100-91 Prozent, Gelb für 90-81 Prozent usw... So hätte man auf einen Blick eine bessere Übersicht. Jürgen Mayer, Markt Bibart

lich!) das Bild in die Mitte des Fernsehers "biegen".

Fazit: Für alle Amiga-Anwender, die ab und zu ca. eine Stunde ihre CPU quälen, ist ein TV-Modulator vielleicht eine preiswerte Alternative, jedoch spätestens bei denen, die täglich den Computer nutzen, ist ein Monitor unumgänglich. Auch für C-64-Anwender, die sich einen Monitor zulegen wollen, ist eine Auflösung von 640 x 512 Pixel ratsam, um einen späteren Umstieg auf größere Rechner (auch XTs) ohne neuen Monitor zu bewähigen.

Jochen Platz, Trechtlingshausen

Wer aufs Fernsehen trotzdem nicht verzichten will, hat noch eine Alternative. Die meisten Fernseher verfügen heutzutage über eine SCART-Buchse (Eurostecker), an die man den Amiga auch beim 1084-Monitor anschließt. Das Bild ist ein klein wenig unschärfer und die Farben sind oft nicht so klar wie die eines echten Monitors, dafür kann man bei längeren Lade/Wartezeiten auch mal kurz in ein anderes Programm umschalten. Also beim Kauf eines neuen Fernsehers gleich auf die Buchse achten. ri

## Zum Verrücktwerden

Die Fortsetzung des **Eye of the Beholder**-Cluebooks hat mich auf die Palme gebracht. Ich habe mittlerweile mit Hilfe der Karten das Spiel schon

durchgespielt und auch den "Beholder" besiegt. Dies aber auf Kosten des größten Teils von Level 6 und 7, denn leider fehlte mir der ausschlaggebende Schiüssel. Ich wartete daher ungeduldig auf eure Fortsetzung, weil ich hoffte, (und immer noch hoffe), daß ich die mir versperrten Räume von Level nach auf anderem Weg erreichen kann. Daß sich die Fortsetzung dann aber nur auf 2,5 Level beschränkte (mit der Behauptung, daß man dem Ende nun schon gefährlich nahe sei, ha ha) hat mich doch unangenehm überrascht. Über wie viele Ausgaben wollt ihr das Cluebook eigentlich noch verteilen? Da "Eye of the Beholder" kein sehr schweres Spiel ist, dürft mittlerweile auch die schlechtesten Spieler (und ich bin eine schlechte Spielerin, denn ich hatte noch keinerlei Rollenspielerfahrung) mit Hilfe der Karten das Ziel erreicht haben, so daß ich vermute, daß kaum jemand am restlichen Cluebook Interesse hat. (Höchstens, um sich — wie ich — darüber zu ärgern...) Daher: Es wäre angebracht, Lösungen auf maximal drei Ausgaben zu beschränken, auch wenn dabei der Umfang vielleicht etwas gekürzt werden muß.

Und noch ein Wort zum Ende des Spieles: ich finde es von den Entwicklern ziemlich unverschämt, bei einem graphisch so guten Spiel einen derart schlechten Abspann zu bieten. Noch etwas (lächerlicher) Text — und man wird aus dem Spiel geworfen und findet sich auf der Betriebssystem-Ebene wieder. Ich habe bestimmt eine Minute auf den schwarzen Monitor gestarrt und konnte die Frechheit nicht fassen. Bei all der Mühe, die ich hatte, den liebevollen Wiederbelegungen meiner Charaktere, dem Entsetzen, wenn mein Lieblingscharakter wieder einmal bewußtlos aus der Schiacht getragen werden mußte, usw... Da wäre eine grafische Ehrung durchaus angebracht gewesen.

Jutta Beilmann, Langenlonsheim

Sinn und Zweck der Clue-Books ist es eigentlich nicht, Euch nur eine Lösungshilfe zu geben, sondern Euch auch eine Menge Geld zu sparen. Denn die Originalbücher kosten zwischen 20

und 35 Mark. Bei der Übersetzung halten wir uns normalerweise immer eng an das Original — sprich an die Reihenfolge der Seiten im Clue-Book. Hier haben wir allerdings eine Ausnahme gemacht und zuerst die äußerst nützlichen Karten abgedruckt (hielten wir für wichtiger als die trockenen Beschreibungen der einzelnen Räume). Obwohl "Eye of the Beholder" eigentlich kein sehr schweres Spiel ist, hatte das Hilfsbüchlein einen Umfang von rund 70 Seiten. Aus diesem Grund dauert es etwas länger, die angesprochenen Level-Beschreibungen kommen noch. Allerdings dürftest Du Probleme haben, den sechsten Level zu lösen, wenn Du schon bei dem Beholder bist. Denn ärgerlicherweise kommt man aus diesem Abschnitt des Dungeons nicht wieder heraus (Es sei denn, Du hast noch einen älteren Reserve-Spielstand). Das mit dem nicht vorhandenen Abspann stand übrigens bei uns im Test — außerdem haben wir dieses Manko neben einigen weiteren Kleinigkeiten bei SSI angesprochen. Beim zweiten Teil des Spiels (Test in dieser Ausgabe) wird ein entsprechender Abspann das Finale versüßen.

Ach ja, ob wir die Cluebooks auf drei Ausgaben beschränken und so nur Auszüge drucken, hängt im wesentlichen von Euch ab. Schreibt uns doch einfach, was ihr davon haltet. mh



Der Durch-Blicker (Tobias Brunner, Esslingen)

## Modulator-Feedback

Den TV-Modulator für den Amiga sollte man vielleicht in Kopfweh-Modulator umbenennen. O.K. — er ist zwar billiger als ein Monitor, jedoch sollte man sich zum Vergleich mal einen halben Meter vor den Fernseher setzen und einen Film von 90 Minuten ansehen. Die Wirkung ist schon nach spätestens 30 Minuten spürbar: Die Augen brennen, der Kopf quäimt — und das hat die gleiche Wirkung wie der TV-Modulator.

Ich kenne dieses Gefühl aus meinen C-128-Zelten, als ich diesen noch über den Fernseher laufen ließ. Nach langen Spiel- und Programmierabenden war ich froh, als ich mir einen 1081-Monitor zulegte, den ich übrigens noch heute am Amiga 500 verwende.

Außerdem ist die Auflösung des Fernsehers nicht mit einem Amiga-Monitor zu vergleichen, und man muß sich bei einigen Programmen in den Voreinstellungen (bei Spielen meist gar nicht mög-

## Trekkie

Vielen Dank für den Star-Trek-Report in der *POWER PLAY* 11/91. Da ich ein großer Star-Trek-Fan (oder auch "Trekkie", was die offizielle Bezeichnung dafür ist) bin, fand ich es wirklich toll, daß endlich mal etwas über mein liebstes Hobby in der *POWER PLAY* stand. Leider waren aber einige kleine Fehler in dem ansonsten tollen Bericht, die ich nun korrigieren möchte.

1. Die beiden erwähnten Pilotfilme konnten beim Publikum gar nicht gut ankommen. Der erste, "The Cage", ist nämlich damals gar nicht ausgestrahlt worden (erst am 24. 12. 1988 wurde er auf Drängen der Fans gesendet). Und der zweite Pilotfilm "Where No Man Has Gone Before" wurde erst als offiziell dritte Folge übertragen.

2. Spock besitzt keinen unaussprechlichen Vornamen. Vulkanier haben nämlich nur einen Namen. Spocks Behauptung in ei-

ner der Folgen, er hätte einen unaussprechlichen Vornamen beruht auf einem Übersetzungsfehler.

3. Das grüne Blut der Vulkanier ist keine Legende, sondern Tatsache. Schließlich konnte Spock in der Episode "Obsession" ("Tödliche Wolken") die rote-Blutkörperchen-vernichtende Wolke nur aufgrund der Tatsache aufhalten, daß sein Blut nicht auf Eisen, sondern auf Kupfer basiert, und die Wolke dieses grüne Blut nicht verarbeiten konnte.

4. Ein Vulkanier namens Xon ist natürlich absoluter Unsinn. Vulkanische Männernamen sind immer fünf Buchstaben lang, beginnen mit "S" und enden auf "K". Beispiele: Spock, Surak, Sarek, Sybok, Sonak. Vulkanische Frauennamen beginnen immer mit "T", gefolgt von einem weiteren Konsonanten.

5. Der erste Star-Trek-Kinofilm hieß nicht "Star Trek — The Movie", son-

dern "Star Trek — The Motion Picture".

6. "The Next Generation" (TNG) spielt nicht 50, sondern 78 Jahre nach der alten Serie.

7. Im deutschen Fernsehen wurden bislang nicht die ersten drei, sondern nur die ersten eineinhalb Seasons von TNG gezeigt.

Trotz dieser kleinen Fehler in dem Artikel fand ich es toll, daß er gebracht wurde. Markus Kuhn, Essen

Zunächst einmal muß ich Euch wegen des Star-Trek-Berichtes loben, in welchem einige interessante und mir noch unbekannte Hintergrundstories zu erfahren waren.

An einigen Stellen bin ich aber nicht ganz Eurer Meinung:

1. Ihr schreibt, daß die ersten drei Staffeln (Seasons) von "The Next Generation" bereits im deutschen Fernsehen zu sehen waren. In Wirklichkeit hat aber das ZDF die Ausstrahlung von "The Next Generation" (TNG) wegen

zu geringer Einschaltquoten vorerst eingestellt. Meiner Meinung lag dies daran, daß der gleiche Fehler wie bei NBC begangen wurde: TNG wurde, da Science-fiction, als Kindersendung eingestuft und somit zu — für die wahre Zielgruppe — ungeeigneten Terminen (erst Freitag, dann Samstag im Vorabendprogramm) gesendet. Daß TNG (wie auch Star Trek) zwar auch für Jüngere geeignet, aber eigentlich auf ein doch älteres Publikum abzielt, sieht man daran, daß hier zum Nachdenken über "Probleme unserer Zeit" angeregt wird.

2. Ihr stellt den fünften Kinofilm "The Final Frontier" als den schlechtesten dar, nach meiner Meinung (aber auch der aller mir bekannten Star-Trek-Fans) ist der erste "Star Trek — The Motion Picture" noch schlimmer. Zwar sind die Spezialeffekte in Nr. 1 besser als in Nr. 5, aber in Nr. 1 kommen so viele langatmige Szenen

# ZERO-LASER

Distribution präsentiert:

Spielen ohne Kabel!



## INFRAROT-JOYPAD

- \* für Sega Mega Drive
- \* 2 Spieler Modus (mit Extra Joypad)
- \* Dauerfeuer
- \* Zeitlupe
- \* Funktionsfähig bis 6 m Entfernung
- \* 1 Joypad + Empfänger DM 89.90
- \* Extra Joypad DM 49.90
- \* 2-Spieler-Set nur DM 119.90  
(2 Joypads + Empfänger)

ZERO-LASER Distribution

Niggelstr. 5c - 8000 München 50

Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9,- DM Versandkosten.

**Tel.7698220 - Fax.8120570**

vor, daß dieser Film bei vielen Zuschauern Ermüdungserscheinungen hervorruft (unter Fans wurde er in "The Slow Motion Picture" umgetauft).

3. Nicht nur im Heyne-Verlag erscheinen ST-Romane, sondern auch bei vielen anderen (Goldmann, Pabel, Bastei..., teilweise kommt es sogar zu Überschneidungen). Goldmann fliegt allerdings immer noch mit Solistatt mit Warpantrieb. Im Heyne-Verlag ist ein Buch "Das Star-Trek-Universum" von Raiph Sander erschienen, in welchem viele interessante Hintergründe zu den Serien und Kinofilmen erwähnt werden.

Es ist ein Star-Trek-Rollenspiel-Set erschienen, allerdings nur in Englisch, da aus den USA importiert. (Damit keine Mißverständnisse entstehen: Es ist kein Computerspiel, sondern geht in Richtung "Schwarzes Auge" oder ähnliches.)

M. Budde, Mönchengladbach

Euren Schwerpunkt in der Ausgabe 11/91 fand ich sehr gelungen. Er gibt einem Star-Trek-Fan endlich genauere Hintergrundinformationen zum Entstehen der Serie und der Filme. Super! Wie aus Eurem Bericht hervorgeht, wurde Enterprise bei der Betreuung von den Softwarefirmen mehr oder weniger stiefmütterlich behandelt. Das wundert mich eigentlich, denn mit "Startrek" könnten eigentlich fast alle Genres abgedeckt werden, seien es nun Rollenspiele, Action, Strategie oder Adventures. Und in einer Kombination aller Genres könnte es der Hit werden. Mir selber schweben Ideen vor, die ich, hätte ich die geringste Ahnung vom Programmieren, schon längst in die Tat umgesetzt hätte.

Jürgen Schnauz, Altdorf

Diese Briefe stehen stellvertretend für die mehrerer Star-Trek-Fans. Hier kurz ein paar Antworten und (knirschen) Korrekturen für unseren Artikel:

Pilotfilme: Da sind wir reingefallen auf eine miß-

verständliche Aussage im Buch "The Best of SF on TV". Die Fans haben fast recht: "The Cage" wurde als verhackstückte Rückblende in zwei "normale" Star-Trek-Folgen eingebaut.

Vulkanier-Namen: Der "Xon" stammt nicht von uns, sondern von Paramount. Über die Namensgebung von Vulkanieren können wir sonst nichts sagen.

Grünes Blut: Ja, Vulkanier haben ja grünes Blut — aber sie haben grünes Blut, weil dieser Farbstich in NTSC nach den ersten Folgen erkennbar war (Quelle: David [Trouble with Tribbles] Gerrolds Abhandlungen über Star Trek). Der Satz war im Artikel mißverständlich geschrieben — bitte nochmal lesen! Um es nochmal zu sagen: Vulkanier haben grünes Blut, aber darauf gekommen sind die Autoren erst, als fahlgrüne Spocks über NTSC-Bildschirme huschten!

Filme: Daß ich geschrieben habe, die Klingonen zerstören in "The Search for Spock" die Enterprise, ist weder falsch noch völlig richtig: Natürlich kenne ich den Film, wollte aber nicht langatmig die Handlung erzählen, sondern nur sagen: "Sie ist kaputt" und schließlich sind die Klingonen ja dran schuld.

Next Generation: Wie die 50 Jahre in den Artikel kamen (und nicht korrigiert wurden) konnten wir nicht mehr rekonstruieren. Danke für diese Richtigstellung. Das drei Staffeln zu sehen waren, beruhte auf einer (offensichtlich falschen) Presseinformation des ZDF. Gemeint war wohl, daß drei Staffeln eingekauft wurden. Ab Januar soll's ja weitergehen.

Bücher: Die anderen genannten Verlage haben größtenteils nur ältere Nacherzählungen von Fernsehfolgen im Programm. Die von Paramount genehmigten, neuen Star-Trek-Romane gibt es, soweit wir wissen, in Deutsch nur bei Heyne (und in USA nur bei Pocket Books, einem Label von Simon & Shuster, die wiederum Paramount gehören). bs



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus\*  
\* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA	
Agony *	64.90
Another World **	109.90
Apidya .....	69.90
B.A.T. 2 *r*	94.90
Big Run .....	64.90
Black Crypt *r*	64.90
Carver * .....	64.90
Chaos Engine *	74.90
Epic ** .....	74.90
Exodus 3010 **	64.90
F1 Grand Prix **	84.90
Indy Heat * .....	64.90
Mad TV ** .....	79.90
Realms ** .....	77.90
Soul Crystal *r*	69.90
Special Forces *	81.90
Titus the Fox *	64.90
Video Kid *r*	69.90

**\*\* Shuttle**  
Anspruchsvolle  
Raumschiffsimulation  
AMI/ST ..... 109.90  
MS-DOS... 124.90

MS-DOS	
A-Train *	94.90
Air Duel * .....	115.00
B.A.T. 2 *r*	94.90
Castles Data Disk **	39.90
Chessmaster 3000 .....	74.90
Falcon 3.0 .....	105.00
Harpoon 1.21 incl. Battleset 2 .....	89.90
Harpoon Battleset 3 .....	24.90
Harpoon Scenario Editor .....	49.90
Home Alone .....	74.90
Indi 4 *r*	94.90
L'Empereur .....	89.90
Monkey Island 2 **	94.90
Paperboy 2 * .....	69.90
Rockteer *r* .....	74.90
Roger Rabbit (mit Soundsource) .....	159.00
Soul Crystal .....	79.90
Super Space Invaders **	69.90
Wizardry 7 .....	79.90

**Star Trek**  
(Electr. Arts)

Raumschiff Enterprise auf  
neuer Fahrt.

MS-DOS .... 84.90

ATARI ST	
4 Wheel Drive **	74.90
B.A.T. 2 *r*	94.90
Black Gold **	69.90
Double Dragon 3 **	64.90
Face Off **	64.90
Gauntlet 3 **	64.90
Heimdall ** (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk .....	49.90
Lemmings Stand Alone .....	64.90
Realms *r* .....	77.90
Robocod 3 *	69.90
Robocod **	64.90
Top League .....	74.90
Wolfchild **	64.90
WWF Wrestlingmania **	64.90

Nach 'Sim City' und  
'Sim Earth' jetzt !!!  
**\*\* Sim Ant**  
MS-DOS..... 94.90  
Amiga..... 94.90

GAME BOY	
Bubble Bobble **	69.00
Choplifter II **	74.90
Glücksrad *r*	69.90
Mega Man World *r*	64.90
Super R.C. Pro Am *r*	53.90
Turtles II *r*	69.90

MEGA DRIVE	
California Games *r*	109.90
Golden Axe II **	109.90
Klax **	99.90
Quack Shot **	109.90
Road Rash **	109.90
Control Pad .....	49.90

L Y N X	
Awesome Golf **	66.00
Bill and Ted **	66.00
Ishido **	66.00
Viking Child **	66.00

GAME GEAR	
Donald Duck **	74.90
Halley Wars **	74.90
Ninja Gaiden **	74.90
Sonic **	74.90

**5000 KÖLN 41 VERSAND**  
Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49  
Köln 41 Laden  
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66  
Köln 1 Laden  
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26  
Bonn 1 Laden  
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26  
Düsseldorf 1 Laden  
Pempellortler Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45  
Frankfurt 1 Laden  
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Kleingedrucktes	VERSANDKOSTEN
	Bestellwert bis 40,- DM
* Vorankündigung	8,- DM
** deutsche Anleitung	4,- DM
	bei Vorkasse max. 4,- DM
	Ausland leider 25,- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM Aufpreis)	UPS zusätzlich 4,- DM
	Eilpost zusätzlich 6,50 DM
<b>BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER</b>	
<b>02 21 - 430 10 47</b>	
Fax: 02 21 - 430 21 57	

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Auch über BTX: \*JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

# GNADENLOS

DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

## 0 89 - 480 29 13



### MEGA DRIVE

Megadrive RGB	269,90
Megadrive PAL	279,90
Megadrive Multi	299,90
CD Rom	699,90
<b>CD Spiele:</b>	
Earnest Evans	99,90
Hard Nova	99,90
Sol Feace	99,90
Woodstock	99,90
Arcade Power	89,90
Joystick Arcade Pro	49,90
Joypad (Dauerf.)	29,90
Japanadapter	19,90
Alien Storm	69,90
Airwolf	69,90
Back to Future III	89,90
Bare Knuckle	69,90
Battlemaster	99,90
Beast Warrior	99,90
Bonanza Bros.	49,90
California Games	79,90
Centurion	75,90
Crackdown	39,90
Dahna	99,90
Devil Crash	99,90
Double Dragon	89,90
E - Swat	35,90
EA Icehockey dt.	75,90
El Viento	79,90
F - 1 Circus	89,90
F 1 Grand Prix	89,90
F 22 Interceptor am.	89,90
Fantasia	69,90
Fastest One	49,90
Final Blow	89,90
Gainground	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hellfire	47,90
Immortal am.	89,90
James Pond am.	69,90
Jewel Masters	49,90
John Madden II am.	85,90
King's Bounty am.	75,90
Lakers vs. Celtics	79,90
Megatrax	49,90
Merces II	89,90
Midnight Resistance	69,90
Might & Magic am.	89,90
Moonwalker	35,90
Mystic Hunter	59,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Quackshot dt.	99,90
Quackshot jp.	69,90
Rings of Power am.	99,90
Road Rush	79,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehoc	75,90
Space Harrier	59,90
Spiderman	55,90

Starflight am.	99,90
Streets of Rage dt.	99,90
Streets of Rage jp.	69,90
Shadow Dancer	49,90
Strider	49,90
Super Fantasy Zone	89,90
Super Monaco II	99,90
Super Shinobi	75,90
Sword Sodan	45,90
Tecmo World Cup	79,90
Toe, Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Undeadline	89,90
Vais III	59,90
Volleyball	59,90
Wani Wani World	49,90
Wonderboy III	39,90
Zerowings	85,90

### GAME BOY

Gameboy	129,90
<b>Lightplayer</b>	
(Licht & Lupe)	29,90
Akkuset	39,90
Afterburst	34,90
Bubble Bobble	45,90
Battle Ping Pong	35,90
Battle Toads	55,90
Blobette	29,90
Bill & Ted	55,90
Chase HQ	39,90
Final Fantasy I	59,90
Final Fantasy II	59,90
Final Fantasy Adv.	59,90
Final Reverse	29,90
Ghostbusters II	59,90
Hunt Red October	55,90
Ikari	49,90
Ishido	19,90
Klax	35,90
Lacroan Heroes	29,90
Loopz	29,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse	59,90
NBA Allstars	55,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	35,90
Puzzle Boy II	39,90
Puzzle Road	29,90
Racing Spirit	39,90
Robocop	54,90
Robocop II	54,90
R.C. Pro Am Race	49,90
Shanghai	35,90
Simpsons	57,90
Soccer	29,90
Snow Bros.	39,90
Sumo Fighter	35,90
Terminator	55,90
Ultraman	49,90
World Cup	35,90
WWF Superstars	49,90
u.v.m.	

### GAME GEAR

Gamegear/Columns	249,90
Gamegear/Columns & GG Shlnobl	279,90
Master Gear	49,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Aleste	59,90
Donald Duck	52,90
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	52,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	47,90
Mickey Mouse	49,90
Outrun	45,90
Skweek	39,90
Sonic	55,90
Space Harrier	45,90
Wonderboy	49,90

### S. - FAMICOM

Grundgerät RGB	439,90
Adapter für USA - Spiele	29,90
Actraiser	69,90
Adventure Islands	119,90
Baseball	59,90
Dimension Force	119,90
Dodgeball	99,90
Fire Wrestling	119,90
Final Fight	109,90
Formation Socc	119,90
Golf	69,90
Gradius	89,90
Lemmings	119,90
Little Ninja	119,90
Populous	49,90
Raiden	119,90
Simcity	59,90
Super Chinese	109,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Wagan Land	99,90
u.v.m.	

### SUPER NES

Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für Japan - Spiele	29,90
Actraiser	119,90
Bill Laimbeer	119,90
Final Fantasy	129,90
Ghost'n Ghouls	119,90
Home Alone	119,90
Joe & Mac	119,90
Lagoon	119,90
Paperboy II	119,90
Pilotwings	109,90
u.v.m.	

### NEO GEO

Grundgerät	699,90
------------	--------

Joystick	99,90
Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90
Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	

### PC ENGINE

PC Engine RGB	269,90
Adventure Islands	59,90
Armed F	19,90
Alice	49,90
Baruba Man	19,90
Baseball '89	15,90
Blodia	19,90
Bullfight	19,90
Cyber Combat	19,90
Cyber Cross	25,90
Cyber Knight	19,90
Deboko Race CD	29,90
Doraemon	19,90
Drop Rock	19,90
F - 1 Dream	29,90
Final Lap Twin	29,90
Heavy Unit	19,90
Hero's Legend	19,90
Kikikaikai	25,90
L - Dis	49,90
Mahjong CD	29,90
Metal Crusher	39,90
Monster Wrestling	39,90
Moto - Roder	29,90
Ninja Warriors	39,90
P 47	29,90
Pacland	15,90
Pomping World CD	39,90
Power Golf	19,90
Psycho Chaser	19,90
Red Alert CD	39,90
Rock On	19,90
Rom Rom CD	29,90
Shanghai	29,90
Side Arms	19,90
Sokoban	29,90
Space Harrier	19,90
Space Invaders	19,90
Vigilante	29,90
W.C. Tennis	49,90
Yaksa	19,90

### SEGA MASTER

Master System II	
inkl. Spiel	153,90
Spiele	a.A

### MS DOS

Soundblaster 2.0	259,90
Soundblaster Pro	489,90
CD ROM	739,90
Bard's Tale Cons.	69,90
Battle Isle	79,90

Bundesliga Prof.	63,90
Cadaver	77,90
Chessmaster 3000	74,90
Civilization	79,90
Eye of Beholder 2	65,90
Falcon 3.0	109,90
Gunship 2000	79,90
Kaiser	95,90
Laffer Utilities	79,90
Lemmings Data	53,90
Mad TV	79,90
Might & Magic 3	79,90
Monkey Islands 2	69,90
Longbow (Robin)	79,90
Secret Weap Miss.	35,90
Space Quest 4 dt.	79,90
Speedball 2	79,90
TV Sports Boxing	77,90
Willy Beamish	79,90
Wing Com.2 Op.	45,90

### AMIGA

512kB Speichererw.	
m. Uhr, abschaltb.	63,90
Airbus A 320	95,90

### WEITERE TITEL

<b>AUF ABFRAGE LIEFERBAR !!</b>	
Lieferbedingungen:	
Bei den meisten Konsolenspielen handelt es sich um	
Importe ohne deutsche Anleitung Amiga und MSDOS	
weitgehend mit deutscher Anleitung. Wir haften nicht	
für die Kompatibilität der Systeme. (Bsonders Sega)	
Umtausch ausgeschlossen.	
Lieferungen erfolgen per	
Nachnahme zuzügl DM	
7,00 Versandkosten.	
Ausland nur Vorkasse	
zuzügl. DM 25,- Versandkosten.	
Annahmeverweigerer und	
Nichtabholer von bestellten	
Waren, werden von uns	
grundsätzlich nicht mehr	
beliefert. Wir tauschen die	
Daten dieser Personen mit	
anderen Händlern aus.	
<b>HÄNDLER ANFRAGEN</b>	
<b>ERWÜNSCHT</b>	
<b>NEUE ANSCHRIFT:</b>	
Gnadenlos Elektronik	
Vertriebs GmbH	
Postfach	
8000 München 80	
<b>Kein Ladenverkauf</b>	
<b>NUR VERSAND</b>	
Druckfehler, Lieferung,	
Preisänderung und Irrtum	
vorbehalten.	

# POWER TIPS

Heft  
4/92



**ZUM  
SAMMELN!**

## Power-Tips

### Computerspleletips

Alien Breed	72
Another World	75
Apidya	62
Baby Jo	62
Bug Bomber	79
Castle of Dr. Brain	82
Conquest of Longbow	69
Double Dragon 3	84
Eye of the Beholder	65
First Samurai	78
Ghostbusters 2	79
Gobliins	79
Leander	84
Monkey Island 2	62
Populous 2	80
Robocod	69
Sliding Skill	62
Spellcasting 201	72
Switch Blade	64
The Crypt	65
The Oath	76

Wing Commander 62

### Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Quackshot, Conquest of Camelot, Eye of the Beholder 2, Final Fantasy Adventure 84

### Videospleie Tips

A.P.B.	88
Bubble Bobble	88
Double Dragon 2	86
F-22 Interceptor	86
Final Fantasy 2	85
Outrun	85
Road Rash	88
Rolling Thunder	88
Super Ghouls'n'Ghosts	85
Turrican	88
Zelda 3	86

### Clue Books

Gateway to the Savage Frontier, Teil 1 90

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München



## Apidya

Zur vollen Bewaffnung der Kampfbiene verhilft uns Andreas Avanzini aus Basel. Ihr geht durch Drücken der Taste P in den Pausenmodus und drückt dann die Tastenkombination ULRDABBA. Leider hat die Sache einen Haken, der Cheat funktioniert nur einmal.

## Baby Jo

Goran Vukelic aus Zuchwil in der Schweiz liefert uns alle Paßwörter:

Level	Paßwort
2	YOUPI
3	GLOUP
4	MUMMY

## Wing Commander I + II

Auf vielfachen Wunsch und für alle, die ihn immer noch nicht kennen, hier der ultimative *Wing Commander* Cheat. Er funktioniert sowohl beim ersten, als auch beim zweiten Teil.

Ihr startet das Spiel nicht wie gewohnt mit "WC", bzw. "WC2", sondern mit "WC Origin", bzw. "WC2 Origin". Dabei auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn Ihr nun eine Mission fliegt und von Kilrathis angegriffen werdet, müßt Ihr nur Target Lock einschalten (mit "L") und "Alt+Del" drücken. Siehe da, der Gegner lößt sich in die Bestandteile auf und man darf weiterfliegen.

## Sliding Skill

Yilmaz Atalay aus Gelsenkirchen hat alle Paßwörter zusammengeschieben und an uns weitergeschickt.

Level	Paßwort:
5	Kaffeetasche
10	Senftube
15	Warmes Bier
20	Gummibaum
25	Voller Ascher
30	Leerer Fridge
35	Lame TV
40	Weiter so
45	Müde Finger
50	Stromausfall
55	Volle Platte
60	Colarausch
65	Asmone Rules
70	Tim ist müde
75	Alter Porsche
80	Pappige Pizza
85	Mieser Freezer
90	Hi to Eclipse
95	Konzentration

Sicher könnt Ihr Euch denken, zu welchem Spiel im vergangenen Monat die meisten Lösungsvorschläge in der Redaktion eintrudelten: Die letzten 30 Tage standen ganz im Zeichen von Teerjacken und Klabautermännern. Pirat LeChuck geisterte durch die Räume und im Kollegenkreis ging man auf Schatzsuche. Auch auf die Gefahr hin, daß wir von den Amiga-Besitzern, die noch ein bißchen warten müssen, geteert und gefedert werden, beglücken wir Euch mit der Komplettlösung von *Monkey Island II*. Zahlreiche verzweifelte Hilferufe von gestrandeten MS-

DOS-Piraten zeugen von der hohen Rätseldichte der Fortsetzung. Hilfe tut also Not.

Liebe Amiga-Besitzer! Wenn Ihr Euch den Spaß an *Monkey Island II* nicht verderben wollt, dann nehmt die Seiten raus und gebt sie bei einer Vertrauensperson in Verwahrung. So ist sichergestellt, daß Euer Piratenleben auch in Zukunft spannend und rätselhaft bleibt. Einen feucht-fröhlichen Monat wünscht

*Volker*

# TIP DES MONATS

## Monkey Island II Le Chuck's Revenge

Elmar Philippi aus Essen hat es geschafft. Als Freibeuter der Meere hat er alle Rätselklippen geschickt umschifft. Seine Flaschenpost erreichte uns als erste. Hier seine Erlebnisse auf hoher See.

### Teil 1: The Largo Embargo

Die Geschichte beginnt auf Scabb Island. Kaum angekommen, begegnet Guybrush dem Schrecken der Insel, Largo, der ihm seinen gesamten Besitz abnimmt. Guybrush nimmt

sich vor, diesem Widerling das Handwerk zu legen und erkundet zunächst die Insel.

Am Ortseingang von Woodtick findet er eine Schaufel. Im Ort geht er zuerst zum Kartographen Wally und nimmt dessen Monokel und ein Stück Papier. Nun geht er zu den drei Piraten bei der Reinigung und findet einen Eimer. Von dem Piraten mit dem Holzbein bekommt man ein Goldstück und erhält den Auftrag, Holzpolitur zu kaufen. Neben der Bar entdeckt man ein offenes Fenster, durch das man in die Küche gelangt. Dort stiehlt man das Messer, gebigt sich anschließend in das Hotel und befreit mit dem Messer den Alligator. Aus dem Freßnapf nimmt man den Käse und in Largos Hotelzimmer Largos Perücke. Vom Wirt der Bar erfährt man einiges über Largo, der auch in der Bar erscheint und zum Entsetzen des Wirtes seinen Drink gegen die Wand spuckt. Guybrush wischt den grünen Schleim mit dem Papier ab. Beim Verlassen des Ortes kauft man beim Schreiner die Politur. Auf dem Weg zum Strand entdeckt man einen handlichen Stock.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Sumpf, füllt dort einen Eimer mit Schlamm und rudert im Sarg zur Voodoo-

Hexe Mojo. Von ihr erfährt er die Zutaten, die zur Herstellung einer Voodoo-Puppe für den fiesen Largo benötigt werden. Im Regal findet er außerdem ein Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Beim Versuch, dieses Glas zu nehmen, erfährt er von Mojo, daß noch Asche und ein Buch mit Voodoo-Rezepten benötigt werden. Bevor man wieder zurückrudert, um die Zutaten zu besorgen, läßt man noch das Seil neben dem gruseligen schönen Totenkopf mitgehen.

Der nächste Weg führt zum Friedhof, wo man das Grab von Largos Großvater aushebt und einen Knochen findet. Guybrush geht wieder in den Ort zurück, stellt in Largos Hotelzimmer den Eimer auf die Tür und versteckt sich hinter der spanischen Wand. Als Largo kurz darauf das Zimmer betritt, ergießt sich der ganze Schlamm über ihn und er muß sich in die Reinigung begeben. Guybrush verläßt sein Versteck und folgt ihm dorthin. Dort poliert er zunächst das Holzbein des Piraten und fängt anschließend dessen Ratte. Dazu bastelt er aus Box, Stock, Seil und Käse eine Falle.

Mit der Ratte steigt Guybrush wieder in das Fenster der Küche ein und wirft den Nager in die Suppe. Das Stellenangebot am Eingang der Bar bringt ihn auf die Idee, sich als Koch zu bewerben. Der Wirt gibt ihm einen Vorschub von 420 Goldstücken und schickt ihn in die Küche. Guybrush verläßt jedoch seinen Arbeitsplatz durch das Fenster und findet an Largos Zimmertür den Reinigungscoupon. Mit dem Coupon geht er zur Reinigung und erhält dafür Largos blütenweißen BH. Aus Perücke, Spucke, BH und Knochen stellt Madame Mojo nun die Voodoo-Puppe her.

Mit Puppe und Nadeln bewaffnet, trifft Guybrush im Hotelzimmer auf Largo und vertreibt ihn durch wiederholtes Stechen der Puppe von der Insel. Nachdem Guybrush Scabb Island von diesem Bösewicht befreit hat, macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Big Whoop. Dazu chartert er Captain Dread's Schiff und gibt ihm als Ersatz für den verlorenen Talisman das Monokel.

### Teil 2: Four Map Pieces

Auf dem Schiff findet Threepwood eine leere Vogelfuttertüte und vom Captain erhält er eine Landkarte. Die Reise geht zunächst nach Booty Island. Im Antiquitätenladen kauft er

eine Säge, ein Schiffshorn und das Schild, das vor dem Papagei warnt. An den Nagel, an dem das Schild hängt, hängt Guybrush die Vogeltüte und kann daraufhin auch den Spiegel kaufen. Im Bestattungsinstitut trifft er einen alten Bekannten, Stan, der ihm verschiedene Särge vorführt und ihm bei Verlassen des Ladens ein Taschentuch schenkt.

Die Reise führt anschließend nach Phatt Island, wo Guybrush aber unglücklicherweise steckbrieflich gesucht und daher sofort nach seiner Ankunft festgenommen wird. In seiner Zelle findet er unter der Matratze einen Stock, mit dem er an einen Knochen in der Zelle nebenan kommt. Diesen Knochen gibt er dem Hund und erhält so den Zellschlüssel. Bevor er endgültig das Gefängnis verläßt, nimmt er noch die beiden Umschläge aus dem Regal.

Nun sucht er die Bücherei auf, läßt sich einen Mitgliedsausweis ausstellen und leiht folgende Bücher aus:

— Recipes Voodoo "The Joy of Hex"

— Disaster, "Great Shipwrecks of Our Country"

Am Eingang zur Bibliothek nimmt er noch die Linse aus dem Leuchtturmmodell.

Dann geht man zum Glücksrad und beobachtet das Spiel. Nach dem Spiel folgt man dem Gewinner und sieht, wie ihm die Gewinnzahlen mitgeteilt werden. Nachdem er wieder verschwunden ist, geht man selbst zur Tür und fragt nach der nächsten Gewinnzahl, die einem nach Eingabe des richtigen Codes auch mitgeteilt wird (zwischenspeichern!). Nun geht man wieder zum Glücksrad, setzt auf diese Zahl und wählt als Gewinn die Einladung zur Mardi Gras Party.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Haus von Gouverneur Phatt und gelangt, nachdem er die Wache abgelenkt hat, in dessen Schlafzimmer. Auf dem Bett entdeckt er ein Buch mit Piratensprüchen, das er gegen das Buch "Great Shipwrecks of Our Country" austauscht, wobei er sich jedoch die in diesem Buch angegebenen Koordinaten merkt.

Die Reise führt uns nun wieder zurück nach Scabb Island, wo Guybrush dem Piraten an der Reinigung des Holzbein absägt. In aller Ruhe kann er jetzt Hammer und Nägel aus der Schreinerei entwenden. In der Bar steckt er die Banane auf das Metronom und kann dann den klavierspielenden Af-

fen mitnehmen. Nach Vorzeigen des Bibliotheksausweises bestellt er einen gelben und einen blauen Drink (gelb + blau = grün) und erhält außerdem einen Strohhalm.

Unser nächstes Reiseziel ist wieder Booty Island, wo Guybrush im Kostümverleih nach Vorzeigen seiner Einladung ein schickes Kleid erhält. Von Captain Kate Capsize bekommt er ein Flugblatt und geht weiter ins Bestattungsinstitut. Dort gelingt es Guybrush, Stan zum Probeliegen in einem Sarg zu überreden, den Sarg zu vernageln und den Kryptaschlüssel zu nehmen.

Weiter geht's zum Spuckwettbewerb. Hier lenkt Guybrush zuerst den Spitzmaster ab, indem er kräftig ins Schiffshorn bläst, vertauscht die Fähnchen und nimmt mit dem Strohhalm einen Schluck von dem grünen Drink. Seiner Teilnahme am Wettbewerb steht nun nichts mehr im Wege. Nach einigen Versuchen belegt er tatsächlich den ersten Platz und erhält als Siegesprämie eine Plakette, die er im Antiquitätengeschäft für 6000 Goldstücke verkauft.

Jetzt macht Guybrush sich auf den Weg zu Elaines Mardi Gras Party. Bevor er zum Haus durchgelassen wird, muß er an der Sperre seine Einladung und das Kostüm vorzeigen. Guybrush betritt das Haus durch den Haupteingang, nimmt das Kartenstück von der Wandtafel und spricht beim Verlassen des Hauses mit dem Gärtner. Dieser bringt ihn umgehend zu Elaine, die ihm das Kartenstück wieder abnimmt. Nachdem Guybrush einige dumme Annäherungsversuche unternommen hat, wirft Elaine das Kartenstück vor Wut aus dem Fenster und verläßt den Raum. Guybrush nimmt das Ruder von der Wand und macht sich auf die Suche nach dem Kartenstück. Er findet es vor dem Haus, aber als er sich danach bücken will, wird es vom Wind zu den Klippen geweht. Guybrush nimmt den Hund mit und geht zur Hinterseite des Hauses. Dort rappelt er kräftig an den Mülltonnen. Durch den Krach wird der Koch aus der Küche gelockt und jagt Guybrush um das Haus. In einem unbeobachteten Moment kann er die Küche betreten und einen Fisch klauen.

Nun machen wir erneut einen Abstecher nach Phatt Island. Dort angekommen, klebt Guybrush das Flugblatt von

Captain Kate auf einen Steckbrief, worauf diese kurze Zeit später verhaftet wird. Er geht weiter zum Fischer, dem er den gestohlenen Fisch gibt und erhält dafür die Angel.

Zurück auf Booty Island macht er sich auf den Weg zu den Klippen und versucht, mit einer Angel das Kartenstück zu fangen. Leider kommt gerade in diesem Augenblick eine Möwe vorbei, die mitsamt der Karte zum Big Tree fliegt. Guybrush geht hinterher und versucht mit Planke und Ruder den Baum zu besteigen. Dann bricht das Ruder durch und er verliert das Bewußtsein. Nach einem seltsamen Traum erwacht er und fährt zurück nach Scabb Island.

Dort läßt er vom Schreiner das Ruder reparieren und geht weiter zum Friedhof. Mit Stan's Schlüssel öffnet er die Krypta, liest die Sprüche auf den Särgen und vergleicht sie mit denen in dem Buch "Famous Pirate Quotations". Dann öffnet er den Sarg von Rap Scallion, nimmt etwas von der Asche und geht damit zu Mojo, der Voodoo-Hexe. Im Vorraum nimmt er das Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Mojo gibt er die Asche und das Buch mit den Voodoo-Rezepten und erhält ein spezielles "Ash-2-Life"-Pulver. Dieses Pulver schüttet Guybrush in den Sarg von Rap Scallion, der ihm daraufhin den Schlüssel zum Leuchtturm gibt und ihn bittet, das Gas abzustellen. Nachdem Guybrush die Bitte erfüllt hat, erhält er zum Dank ein heißsehntes Kartenstück.

Guybrush fährt abermals nach Booty Island und geht zum Big Tree. Mit der Planke und dem reparierten Ruder kann er den Baum besteigen.

In einer Baumhütte findet er die Möwe auf einem Stapel Papier. Nun läßt er den Hund frei, der das verlorene Kartenstück aus dem Haufen herausucht. Aus einer anderen Baumhütte entdeckt Guybrush außerdem ein Teleskop.

Und wieder geht's nach Phatt Island. Im Gefängnis nimmt Guybrush den Umschlag mit dem Rum und befreit Captain Kate. Anschließend geht er zur Pumpe oberhalb des Wasserfalls und benutzt den Affen, um die Pumpe abzustellen. Durch die Höhle im trockengelegten Flußbett erreicht er dann das Cottage und wird nach Betreten des Hauses vom Hausherrn zu einem Trinkwettbewerb überredet. In einem unbeobachteten Moment kippt Guybrush den angebotenen Drink in den Baum und füllt statt dessen den eigenen Grog in die Tasse. Kurz darauf fällt der Hausherr nach Genuß eines Drinks vom Hocker. Nun befestigt Guybrush den Spiegel im Rahmen, öffnet die Fensterläden und legt das Teleskop auf die Statue vor dem Haus. Ein Lichtreflex zeigt auf einen losen Stein in der Wand, der durch Drücken die Falltür in den Keller öffnet, wo man ein weiteres Kartenstück findet.

Auf Booty Island chartert Guybrush Captain Kate's Schiff und taucht an der im Buch "Great Shipwrecks of Our Country" angegebenen Stelle. Auf dem Schiffswrack findet er einen Affenkopf, den er natürlich mitnimmt, dann läßt er sich mit dem Anker wieder hochziehen. Auf Booty Island tauscht man den Affenkopf im Geschäft gegen das vierte Kartenstück.

Nachdem man nun alle Kartenstücke gefunden hat, fährt



man zurück nach Scabb Island und gibt dem Kartographen alle Kartenstücke und die Linse. Von Wally wird Guybrush zur Voodoo-Hexe geschickt, um einen Liebestrank zu besorgen. Nachdem er von Mojo eine Tüte mit Streichhölzern und eine Liebesbombe erhalten hat, macht er sich auf den Rückweg zu Wally und stellt dort mit Entsetzen fest, daß dieser von Le Chuck entführt worden ist. Am Rande des Sumpfes findet Guybrush eine an Le Chuck adressierte Kiste und steigt hinein.

**Teil 3: Le Chuck's Fortress**

Die Kiste wird zu Le Chuck's Burg transportiert. Durch den vorderen Tunnel gelangt Guybrush in Le Chuck's Gefängnis und findet dort Wally, der ihn auffordert, den Zellschlüssel aus Le Chuck's Büro zu besorgen. Guybrush verläßt das Gefängnis und steht wieder vor dem Schilderwald. Er betritt nun den hinteren Teil des Tunnels und sucht sich durch die Knochen-Geheimtüren den Weg zum Büro (nachdem man eine Tür gefunden hat, die nicht wieder zum Schilderwald führt, muß man immer durch die Tür gehen, durch die man gekommen ist!). Im Büro findet er den Schlüssel, wird aber von Le Chuck überrascht und landet neben Wally im Knast. Zur Befreiung nutzt er nun seine Spuckfähigkeiten. Dazu nimmt er wieder einen Schluck von dem grünen Drink und spuckt auf das Schild rechts im Bild. Auf diese Weise wird die Kerze gelöst und Wally und Guybrush können entkommen. Beide finden sich in einer dunklen Kammer wieder, die sich nach Anzünden eines Streichholzes als Dynamitlager entpuppt. Durch die folgende Explosion wird Guybrush auf eine Insel namens Dinky Island kapituliert.

**Teil 4: Dinky Island**

Im Wasser findet Guybrush eine Flasche und am Strand ein Brecheisen. Beides nimmt er mit und beginnt den Dschungel zu erkunden. Im Westen entdeckt er einen Baum, an dem eine Tasche hängt. Um an den Tascheninhalt zu kommen, zerschlägt er die Flasche mit dem Brecheisen und schlitzt die Tasche mit der zerbrochenen Flasche auf. Zum Vorschein kommt ein Paket Instant-Kracker. Guybrush geht zurück zum Strand, nimmt das Martiniglas und füllt es mit Wasser. Dann entsalzt er das Wasser in der Entsalzungsmaschine, schüttet es in die Kracker-Packung und erhält so

zwei Kracker. Einen weiteren Kracker findet er nach dem Öffnen des Fasses. Mit den drei Krackern füttert er den Papagei und erfährt so, an welcher Stelle der Schatz vergraben ist. Guybrush macht sich auf den Weg zu dieser Stelle und findet unterwegs eine mit Seilen verschnürte Kiste. Nachdem er das Seil gelöst und die Kiste mit dem Brecheisen geöffnet hat, entdeckt er darin Dynamit. An der vom Papagei angegebenen Stelle, beginnt Guybrush zunächst zu graben, sprengt dann das Loch und findet sich in einer Höhle mit zwei Pfeilern wieder: auf dem einen Pfeiler er — auf dem anderen der Schatz. Um an den anderen Pfeiler zu gelangen, bindet er das Brecheisen an das Seil und befestigt beides an den rostigen Haken über ihm. Leider bricht der Pfeiler zusammen und Guybrush stürzt in den Keller.

Im Keller schaltet er das Licht an und steht zu seinem Entsetzen Le Chuck gegenüber. In den Schatztrümmern findet Guybrush ein Ticket. Nun versucht er ebenfalls eine Voodoo-Puppe herzustellen und sucht nach den Zutaten.

Zunächst geht er in den Sanitätsraum (ganz rechts), wo er einen Totenkopf und in der Schublade eine Spritze findet. Im Lagerraum entdeckt er in den Kisten eine Puppe und eine Flasche Rootbeer. Im nächsten Raum benutzt er die Münzrückgabe am Grogautomaten, dabei fällt eine Münze zu Boden. Als Le Chuck den Raum betritt und sich nach der Münze bückt, klaut Guybrush ihm die Unterhose. Dann geht er zum Aufzug. In dem Moment, in dem auch Le Chuck den Aufzug betritt, betätigt Guybrush den Hebel (ggf. mehrmals versuchen). Die Aufzugtüren schließen sich und Le Chuck's Bart wird eingeklemmt. Guybrush nimmt den Bart mit.

Beim nächsten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt er das Taschentuch, um Le Chuck's Schleim zu bekommen. Nachdem ihm dies gelungen ist, sind alle Voraussetzungen für eine Voodoo-Puppe vorhanden. Guybrush steckt die Puppe, den Totenkopf, das Taschentuch, den Bart und die Unterhose in eine Tüte und erhält so die Voodoo-Puppe.

Beim erneuten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt Guybrush die Voodoo-Puppe mit der Spritze und reißt der Puppe ein Bein aus. Das ist das Ende von Le Chuck. vw



**Ihr wollt gute Tips zu kniffligen Spielen? Ihr wollt Euch ein nicht zu knappes Taschengeld verdienen? Kein Problem, auf den grünen Seiten dürft Ihr Euch austoben.**

**H**ier noch einmal in aller Ausführlichkeit die Mitmachbedingungen für die Power-Tips: Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Tips immer nur so gut sind, wie Eure Einsendungen. Auch verrückte und ungewöhnliche Ideen sind uns deshalb willkommen. Kramt also ruhig in Euren tiefsten Schubladen — das eine oder andere Schätzchen ist sicher zu finden. Das muß um Gottes willen nicht immer eine zwanzigseitige Lösung sein, in der die Barthaare jedes einzelnen Trolls gezählt werden. Bei uns hat jeder gehaltvolle Tip Chancen. Schnucklige Cheats, Paßwörter und kleine Tips sind ebenfalls Anwärter auf eine saftige Belohnung.

Zum nicht ganz unwichtigen Thema Bezahlung: Grundsätzlich werden jeden Monat ein Video- und ein Computerspiel-tip von uns zum Tip des Monats gewählt und mit jeweils **500 Mark** belohnt. Auch hier gilt ganz besonders: Nicht Masse, sondern Klasse entscheidet. Alle anderen veröf-

fentlichten Tips werden, je nach spielerischem Gehalt, mit bis zu 500 Mark entlohnt. Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall, bei den Power-Tips mitzumachen.

Möchtet Ihr nicht auf die Früchte Eurer harten Arbeit verzichten, dann reicht eine kleine Notiz auf Eurem Brief. Eure Unterlagen werden dann zurückgeschickt.

Karten und hübsche Zeichnungen beleben Eure Tips ungemein. Wollt Ihr also künstlerisch tätig werden, müßt Ihr ein paar Spielregeln beachten. Ihr glaubt nicht, was für Kunstwerke bei uns auf dem Schreibtisch landen. Leider können sie nur in schwarzweiß bei uns abgedruckt werden. Farbige Zeichnungen sind also überflüssig. Benutzt bitte einen Tusche- oder dünnen Filzstift. Ein Bleistift ist und bleibt ungeeignet! Am liebsten sind uns ausgedruckte Karten.

So, genug der Theorie. Ab vor den Computer. Bis zum nächsten Monat wünsche ich Euch viel Spaß. vw

**Switchblade**

Von Dominik Steffan aus Hirschberg kommt ein prima Trick, der so manchem *Switchblade-II*-Kämpfer aus der Breddouille helfen wird. Ihr gebt im Titelbild einfach LEVEL ein

und kann anschließend mit einer Zahl von 2 bis 6 die Level anwählen.

Gebt Ihr CHROME ein, dann kommt man in ein gleichnamiges Spiel mit 20 Levels.



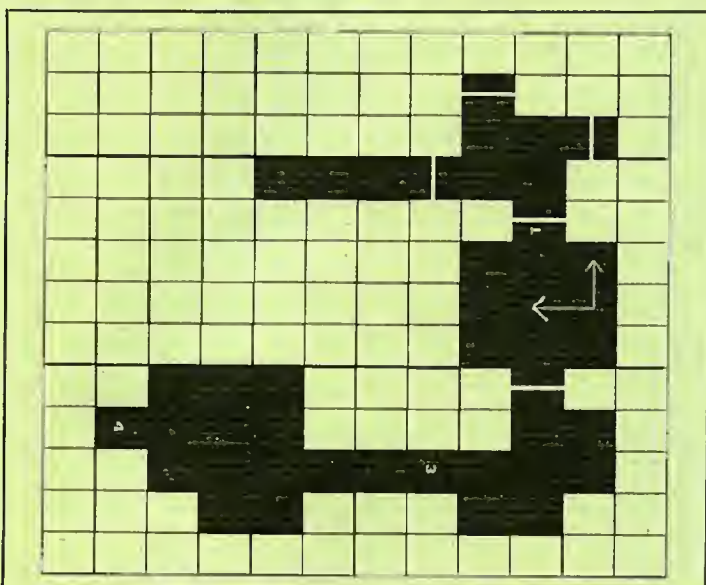
## Eye of the Beholder

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es immer noch vereinzelt Helden geben, die mit dem vieläugigen Obermottz ihre liebe Not haben. Michael Frummet aus Mintraching erläutert ganz genau, wie man das Kerlchen elegant in den Monsterhimmel schickt.

**Möglichkeit 1:**  
Dazu benötigt Ihr den "Wand of Silvas", den Ihr von den Zwergen in Level 5 bekommt, wenn Ihr den Prinzen in Level 11 befreit. Ihr schlagt mit dem Stab so lange auf den Beholder ein, bis er sich zurückzieht. Treibt ihn bis zur Position 4 auf der Karte. Dort wird der Beholder von seiner eigenen Falle getötet. Vorsicht, wenn Ihr über die Position 3

läuft. Dort wird ein Feuerball ausgelöst.  
**Möglichkeit 2:**  
Ihr wartet an Position 1 unter der Tür bis der Beholder zwei Felder entfernt von Euch steht, dann geht Ihr einen Schritt vor und schlagt mit Euren Waffen auf ihn ein. Zieht Euch nach ca. zwei Schlägen wieder auf Position 1 zurück, denn jetzt beginnt der Beholder zu zaubern. Auf Position 1 ist ein praktisches Sperrfeld, das keine Magie durchläßt. Mit etwas Geduld ist der Obermottz nun kein Problem mehr.

und gelangen in den Raum "Tantalus".  
Im "Tantalus" öffnen wir den Sarg und erledigen wiederum die erscheinende Maus. Dann schieben wir den Steinquader in die linke Wand hinein. Wir verlassen "Tantalus" und gehen nach rechts weiter zur schwarzen Tür in den Raum "Last Treasure".  
Im "Last Treasure" steht eine versperrte Kiste, der Schlüssel dazu fehlt noch. Über dem rechten Kasten hängt an der Wand ein Schlüssel. Wir steigen auf die zwei Steinquader und holen ihn. Dann schieben wir beide Quader in die Wand hinein, gehen zurück in den Raum "Tantalus" und holen uns das Käsestück vom Regalbrett, in dem wir wieder auf die zwei Quader steigen.  
Wir gehen nun von diesem Raum nach rechts zur Tür in der schmalen Seitenwand zum "Belenus". Der Schlüssel vom "Last Treasure" sperrt das Türschloß. In der Raummitte nehmen wir den Edelstein vom Steinquader und gehen durch die gegenüberliegende Tür in den Raum "Pothole". Im "Pothole" steht vor der gegenüber-



## The Crypt

Karl Hangl aus Haid/Ansfelden hat Incentives 3-D-Abenteuer für uns gelöst.  
Wir befinden uns zunächst in der "Crypt". Die Tür ist versperrt. Den passenden Schlüssel finden wir in der Kiste. Wir nehmen den Schlüssel und schließen den Kistendeckel! Dann öffnen wir den Sarg, eine Maus (Geist) erscheint, die wir sofort erledigen.  
Vor der "Crypt" gelangen wir in den "Crypt Corridor". Wir sehen mehrere Türen, gehen geradeaus zur schwarzen Tür

## Com Tronic

COMPUTER ELECTRONIC

HARDWARE • SOFTWARE • ZUBEHÖR  
Weddingstraße 5, 1000 Berlin 65

Tel.: 030/4621079

Titel	Amiga	Atari	PC
3D Construction Kit	115,95	94,95	115,95
A320 Airbus	94,95	?	?
Battle Isle	69,95	69,95	79,95
Black Gold	64,95	64,95	69,95
Celtic Legends	69,95	?	?
Civilisation	?	?	86,95
Conquest of Longbow	?	?	89,95
Disc	59,95	59,95	59,95
Eye of the Beholder I	69,95	?	79,95
Eye of the Beholder II	?	?	69,95
F15 Strike Eagle II	79,95	79,95	79,95
Fate Gates of Dawn	69,95	69,95	79,95
Flight of the Intruder	79,95	?	79,95
Gateway of the Savage Frontier	69,95	?	?
Gunship (PC... 2000)	59,95	-	84,95
Indiana Jones Adventure	64,95	64,95	69,95
Lorry V	79,95	?	89,95
Lemmings I Ocho Disk	49,95	49,95	49,95
Lemmings II	59,95	59,95	74,95
Loom	69,95	69,95	69,95
Mad TV	69,95	69,95	79,95
Magnetic Scrolls Collection	69,95	69,95	79,95
Might and Magic III	69,95	?	74,95
Pools of Darkness	69,95	?	79,95
Robin Hood	59,95	59,95	69,95
Secret of Monkey Island I	69,95	69,95	69,95
Secret of Monkey Island II	69,95	69,95	76,95
Silent Service II	74,95	79,95	79,95
Sim City & Populous	69,95	69,95	69,95
Steigenberger Hotel Manager	49,95	?	59,95
The Simpsons	64,95	64,95	69,95
Thunderhawk AH-73M	?	69,95	84,95
Ultima VI	69,95	69,95	69,95
Utopia	69,95	69,95	?
Wing Commander II	?	?	96,95
Zak McKracken	59,95	59,95	59,95
SEGA GAME GEAR 279,95 • SEGA MEGA DRIVE 379,95			



## GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15  
Telefon 06131/226305

### Laser Disc Games!!!

Grundausrüstung Pioneer  
CLD 1500 + Interface + Steuer-  
software + Dragons Lair

Amiga ..... 1199,00  
Atari ..... 1249,00  
P.C. .... 1299,00

### Steuerinterface + Software + Dragons Lair

Amiga ..... 199,00  
Atari ..... 249,00  
P.C. .... 299,00

Thayeros Quest ..... 189,00  
\* Space Ace ..... 159,99

\* bei Drucklegung nicht lieferbar

43 MB Festplatte für  
Amiga 2000/500  
inklusive Controller .... 749,00

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

LADENGEHÄUFE:  
KLARA STRASSE 25, 6500 MAINZ

### Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

## Lösungsservice Berry & Strothe

### DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- \* Dragon Wars
- \* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
- \* Pool of Radiance
- \* Champions of Krynn
- \* Secret of the Silver Blades
- \* Secret of the Monkey Island
- \* Might & Magic II
- \* Indiana Jones and the Last Crusade
- \* Captive (1. Mission)
- \* Eye of the Beholder
- \* Space Quest 4
- \* Bane of the Cosmic Forge
- \* Death Knights of Krynn
- \* Poola of Darkneaa
- \* Dungeon Master
- \* Chaos strikes back
- \* Dragonflight
- \* Legend of Faerghall
- \* Bloodywych Data Disk
- \* Secret of the Monkey Island 2
- \* Might & Magic III
- \* Elvira
- \* Bards Tale III
- \* Eye of the Beholder 2
- \* Kings Quest 1-5
- \* Ultima 5+6
- \* Larry 1-3/Larry 5
- \* Spirit of Adventure

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 9,-, Vork. VS DM 4,-, ob 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102

## MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA	PC/AT	PC/AT
3 D Constr. Kit k. dt. .... 119,90	3 D Constr. Kit k. dt. .... 119,90	Might + Magic 3 ..... 79,90
Airbus 320 dt. .... 91,90	Bandit Kings dt. .... 84,90	Monkey Islands II VGA k. dt. .... *
Birds of Prey dt. .... 73,90	Bundesliga Manager Prof. k. dt. .... 69,90	Nova 9 ..... 66,90
Bundesliga Manager Prof. k. dt. .... 69,90	Chessmaster 3000 ..... 69,90	Secret Weapon ..... 69,90
Eye of the Beholder ..... 69,90	Civilisation ..... 84,90	Sim Earth k. dt. .... 73,90
F19 Stealth Fighter ..... 69,90	Conquest of Longbow dt. .... 86,90	Star Trek dt. .... 73,90
Formula One Grand Prix dt. .... 73,90	Elvira 2 dt. .... 84,90	Time Quest dt. .... 77,90
Heart of China dt. .... 79,90	Eye of the Beholder II ..... 79,90	Tower FRA dt. .... 69,90
Lemmings 2 Data ..... 45,90	Falcon F16 3.00 ..... *	Wing Commander II dt. .... 89,90
Populous II dt. .... 63,90	Gunship 2000 dt. .... 83,90	Wizardry 7 ..... *
Railroad Tycoon k. dt. .... 77,90	Harpoon V 1.21 dt. .... 84,90	WWF Wrestlingmania dt. .... 69,90
Robocop 3 dt. .... 59,90	Jet Fighter II ..... 91,90	Soundblaster 2.0 ..... 269,00
Silent Service II dt. .... 73,90	Kings Quest V kpl. dt. .... 99,90	Soundblaster Pro ..... 539,00
Space Quest IV dt. .... *	L'Empereur ..... 86,90	Flightstick ..... 99,90
Turrican II dt. .... 59,90	Mega Traveller 2 Quest dt. .... 77,90	Thunderboard ..... 249,00

\* = wird erwartet • Versandkosten DM 9,-, Irrtum und Preisänderungen vorbehalten  
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347  
Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr  
Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

liegenden Tür ein großer Stein. Wir versuchen, ihn nach rechts zu schieben, sind aber zu schwach. Wir gehen zurück in die "Crypt" und öffnen die Schatzkiste, wo wir nun ein Käsestück finden. Die Kiste wieder schließen und zurück zum "Pothole". Sind wir zum Steinschieben immer noch zu schwach, wiederholen wir diese Prozedur, bis wir die erforderliche Stärke besitzen. Durch die nun offene Tür gehen wir in das Stiegenhaus "The Step" und sammeln vor den dortigen Türen soviel Käsestücke auf, bis wir die Stärke von "Hercules" besitzen. Nicht das Käsestück der V. Etage nehmen, es ist verdorben!

Dann gehen wir ins "Belenus" und durch die dortige linke Tür in den "Lift Shaft". Am Ende vom "Lift Shaft" schieben wir den Stein nach hinten zur Wand.

Wir gehen zurück zum "Crypt Corridor" und zur ersten rechten Tür. Im Raum "The Mouse-trap" nehmen wir den Käse vom Tisch. Dadurch werden der Tisch und der Sessel zu sich drehenden Geistern, die wir durch Steinwürfe erledigen. Damit sind wir nun mit dem VI. Untergeschoß vorläufig fertig.

Zurück zum "The Step" und auf ins V. Untergeschoß. Die Tür in der rechten Wand führt uns zum "Gernunnos". Wir öffnen die Holzklappe an der Wand gegenüber. Ein Geist (Sessel) greift uns an, wir schießen ihn ab. Dann nehmen wir den Edelstein und das Käsestück. Die schwarze Tür in der rechten Wand führt uns nur ins "Pothole" (Sackgasse= Absturzgefahr). Deshalb nicht durch diese Tür gehen. Wir kriechen nun durch die kleine Öffnung der gegenüberliegenden Wand in den "Tunnel".

Im "Tunnel" kommt uns am Boden eine Maus entgegen, die wir beseitigen. Der "Tunnel" führt uns in die "Ravine". Wir gehen auf dem dortigen Steig vorsichtig zum Raum "The Tube".

In "The Tube" steigen wir auf den Raumteiler und laufen zur linken Wand, kriechen durch den dortigen schmalen Spalt in den Raumteiler, wo wir den Geist (Käsestück) erledigen. Dann verlassen wir "The Tube" durch die gegenüberliegende Tür und kommen ins "Lift Entrance 5".

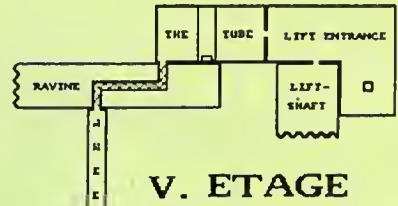
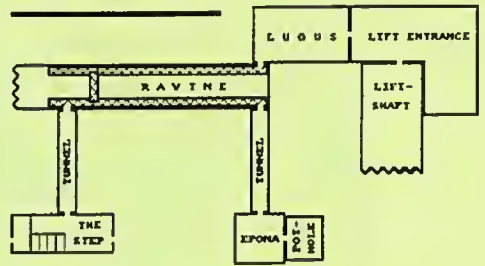
Im "Lift Entrance 5" führt die rechte Wandtür zum "Lift Shaft". Nicht hineingehen, da der Lift ja derzeit im VI. Untergeschoß ist! Im "Lift Entrance

5" ist ein Loch. Durch das lassen wir uns in den "Lift Entrance 6" fallen.

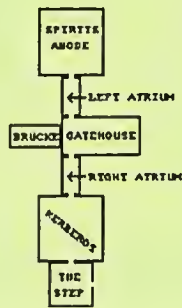
Im "Lift Entrance 6" erwartet uns ein fliegender Sessel (Geist), den wir erledigen. Dann schießen wir bei der Holztür das Schloß auf. Die Tür führt in den "Lift Shaft". Wir bleiben aber noch im "Lift Entrance 6" und gehen durch die schwarze Tür in den "Lift".

Im "Lift" finden wir im rechten Kasten einen Schlüssel und nehmen ihn. Wir fahren hinauf bis ins III. Untergeschoß und sofort wieder hinunter. Dann verlassen wir den "Lift", gehen zurück ins "Lift Entrance 6" und weiter in den "Lift Shaft". Das Gegengewicht des Liftes zerquetschte beim Hinauffahren des Liftes den Stein und wir können nun den Schlüssel, der im Stein eingeschlossen war, nehmen.

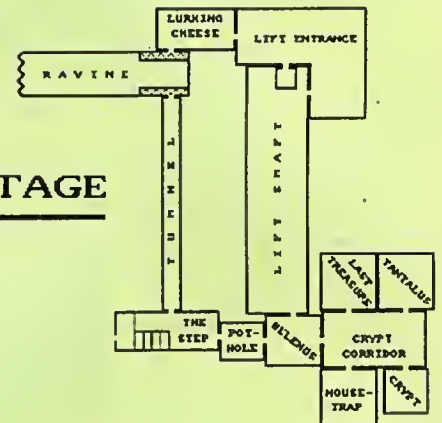
IV. ETAGE



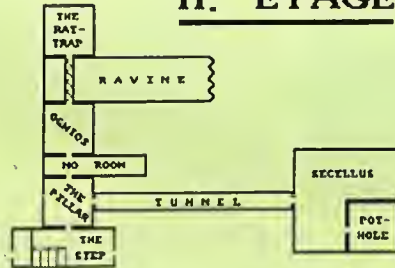
I. ETAGE



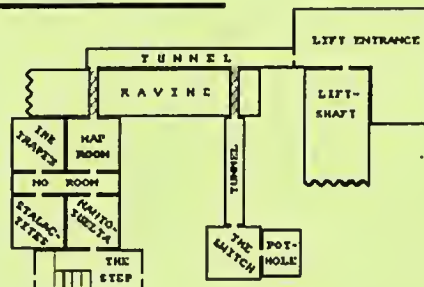
VI. ETAGE



II. ETAGE



III. ETAGE



Nun wieder zurück in den "Lift Entrance 6" und weiter durch die Tür der linken Wand in den Raum "Lurking Cheese". Der Geist (Maus) hinter der Barriere in der Raummitte wird sofort unschädlich gemacht. Die gegenüberliegende Tür führt uns nur auf einen Steig der "Ravine" (Absturzgefahr und Sackgasse). Damit sind wir mit der VI. und V. Etage fertig. Wir gehen zurück zum Stiegenhaus.

Im "The Step" gehen wir hinauf ins IV. Untergeschoß. Die rechte Tür führt uns in den Tunnel. Den dortigen Geist erledigen wir — und weiter zur "Ravine"!

Wir können auf dem Steig der "Ravine" nur nach rechts und durch die dortige Tür in einen weiteren Tunnel gehen. Ebenfalls die Maus erledigen. Die Tür am Gangende zum

"Epona" ist versperrt. Wir kehren um und gehen zurück ins Stiegenhaus und von diesem zum "Lift" in der VI. Etage. Wir fahren mit dem Lift ins IV. Untergeschoß.

Wir befinden uns im "Lift Entrance 4" und erledigen sofort den fliegenden Sessel. Durch die Tür in der linken Seitenwand gehen wir in den Raum "Lugus".

Im "Lugus" erwartet uns wieder ein Geist (rosa Käsestück). Nachdem wir diesen mit unseren Steinen getroffen haben, nehmen wir den Edelstein. Durch die rückwärtige Tür gehen wir weiter in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig nach rechts und werfen den dort stehenden Quader um. Wir können nun auf diesem Quader zum gegenüberliegenden Steig gehen. Damit sind wir vorläufig auch mit der IV. Etage fertig. Mit dem Lift fahren wir deshalb weiter ins "Lift Entrance 3".

Im "Lift Entrance 3" ist schon wieder ein fliegender Sessel. Die Tür in der Wand führt uns in den "Tunnel". Im "Tunnel" fliegt ein Geist (gel-

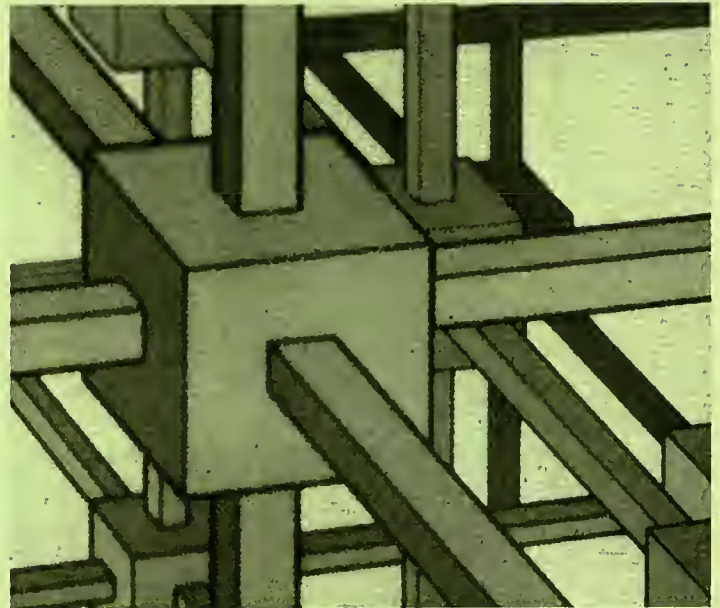
bes Dreieck) herum, den wir abschießen. Die erste Tür der linken Wand führt uns in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig zur gegenüberliegenden Tür und kommen in einen weiteren "Tunnel".

Die Maus im "Tunnel" erledigen wir und gehen weiter zum Raum "The Switch". Wir beseitigen zunächst den Geist (Holzquader) und essen dann den Käse aus dem Regal. Dann legen wir den Hebel an der rechten Wand um. Dadurch wird an der gegenüberliegenden Wand für kurze Zeit eine Tür geöffnet. Durch diese laufen wir schnell und gelangen ins "Pothole".

Im "Pothole" stehen wir auf einem schmalen Brett. Wir gehen nach links und lassen uns das Brett der IV. Etage des "Pothole" herunterfallen. Wir nehmen uns von der Wand hinter uns den Schlüssel. Dann gehen wir durch die Tür in die "Epona".

Im "Epona" finden wir einen Edelstein und auf dem Regal ein Käsestückchen. Wir schießen noch das Schloß der Holztür auf und gelangen in den bereits bekannten Tunnel der IV.



Etage. Damit ist die Erforschung der IV. Etage wirklich erledigt.

Nun ins Stiegenhaus und auf in die III. Etage. Bevor wir die linke Tür zum Raum "Nantosuelta" öffnen, gehen wir noch schnell in die II. Etage und holen von der Rückseite

der Treppe einen Schlüssel. Dann auf ins "Nantosuelta", dort den fliegenden Holzpflock abschießen und den Edelstein nehmen. Auf dem Regal finden wir wieder ein Stück Käse — dazu auf das Podest, auf dem der Edelstein lag, steigen. Die gegenüberliegende Tür führt

### RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	129,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000	249,- DM

### Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	169,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	89,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

### Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM

### Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer DeInterlace für AMIGA 2000	298,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498,- DM

**AMIGA 2000 neueste Version OS2.0 1198,- DM**  
**AMIGA 3000 neueste Version, ab 3499,- DM**

**Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM**

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

**Noch Fragen ?? ☎ 02 09 / 49 58 04 (ab 14 Uhr)**  
**Club der Computerfreunde e. V.**  
**4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14**

## 3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

**Und wir bieten noch mehr:**

- Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider nur für Mitglieder. Also... den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein X) nicht vergessen und per → oder so an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden. (Natürlich frankiert)

Ja, ich will Mitglied werden!

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde.

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit: Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren





## 2. Tag:

Des Nachts träumt man von Marian und erhält einen grünen Diamanten. Am Morgen streunt man durch den Wald, wo man Marian von einem schwarzen Mönch bedroht findet. Ja, ja, so ein Pfeil ist schnell, leise und tödlich. Als Dank erhält man einen Damenschuh (Slipper). Darauf trötet man noch einmal in sein Horn, um Marian auch den anderen vorzustellen. Das war's dann auch schon für den Tag.

## 3. Tag:

Man läuft als erstes zum Ausguck, wo bald ein Bettler des Weges kommt. Also auf den Pfad und den Mann angesprochen. Für 2 Pence rückt er seine Robe heraus. Nun eilt man zu Cobbler nach Nottingham. Diesem zeigt man den Slipper, dann regnet es auf einmal Informationen. Verläßt Robin die Stadt, ist der Tag auch schon herum.

## 4. Tag:

Als erstes Wanderziel ist die Holly Grove angesagt. Dort bekommt man von Marian den Auftrag eine "Hand-Scroll" zu besorgen, nachdem man ihr einen Kamm gibt, den man von Cobbler bekommen hat. Daraufhin geht man zum Ausguck, um einen ertappten Wilddieb zu retten. Man reagiert so, wie man es bei der Frau am ersten Tag getan hat — der Longbow löst das Problem umgehend.

## 5. Tag:

Wenn man die Witwe besucht, erfährt man, daß ihre

drei Söhne vom Sheriff festgenommen worden sind. Zunächst können wir hier nicht helfen. Mr. Hood lauert nun beim Ausguck einem schwarzen Mönch auf. Dieser wird mit dem Bogen bedroht, worauf er einem einen fairen Kampf mit dem Quarterstaff anbietet. Wir nehmen an. Die Staff wird einem automatisch von Little John gereicht. Nachdem man den Mönch besiegt (erschlagen) hat, zieht sich Robin automatisch dessen Kleider an. Wohin eilt man als schwarzgewandeter Mönch? Natürlich zur dunklen Mönchsburg! Am Ufer angelangt, benutzt man die Flöte, die man mit einem Beutel Diamanten in der Robe findet. Ein Boot erscheint und nimmt uns mit zur Burg. Der Wache gibt man die Flöte und die Diamanten. Danach muß man einige Fragen beantworten, die kein Problem sein dürften, wenn man das Handbuch konsultiert.

Nun geht man in den Versammlungsraum in der Mitte der Burg. Nach einem Gespräch geht man in den nordwestlichen Eckturm, wo man einen Zwerg vorfindet, der von den Mönchen aufgehängt wurde. Man zieht das Seil aus der Wand und hat ihn befreit. Der Zwerg bittet Robin, eine Scroll aus der Bibliothek zu holen. "Darf ich Ihnen noch ein wenig Wein nachschenken, mein Abt? Oh, das tut mir leid, daß ich den Wein verschüttet habe, Ihre Robe ist ja ganz ver-

schmiert..." Im Klartext: Man benutzt das Weinglas und ist ungestört. Man nimmt die Scroll, die auf dem Tisch liegt und geht zum Regal an der Wand. Dort sucht man Marian's Scroll (unten Mitte). Nun geht's ab zum Zwerg, dem man seine Schriftrolle überreicht. Mit ihm flüchtet man durch einen von ihm gezeigten Geheimgang. Am Bootssteg betritt man das Boot und geht zu den Wasserspeiern. Als erstes berührt man den ersten von unten links, dann den dritten von unten rechts und als letztes zieht man an der Zunge vom dritten ab unten links. Nachdem man am Ufer angekommen ist, erhält man den Water Ring und die Scroll des Zwerges. Ein weiterer langer Tag neigt sich dem Ende zu.

## 6. Tag:

Am Ausguck entdeckt man einen Mönch, an den man die "Hand" legen sollte. So erhält man eine braune Robe, in der man zum Schloß eilt, die Wache besticht, die einen daraufhin zu den drei Brüdern führt. Dann geht es zu St. Mary's in die Wäscherei (laundry), wo einem drei Roben in die Hände fallen. Dem Abt nimmt man das Bierfaß weg und — wenn man Lust hat — kann man noch das Labyrinth erkunden, das sich an die Kapelle anschließt (nicht notwendig, gibt aber Punkte). Dort findet man einen Scheiterhaufen, der noch zu einem fatalen Objekt werden wird.

Rasch zurück zum Camp, in

die Robin-Wear und ins Horn geblasen! Es werden fünf Pläne zur Rettung der drei Brüder vorgeschlagen. Da ich nicht alle Möglichkeiten ausprobiert habe, kann ich nur Wiil's Plan vorschlagen, da er die niedrigsten Verluste aufweist. Für die Rettung der Söhne erhält man ein goldenes Netz. Das war's.

## 7. Tag:

In der Holly Grove findet man Marian vor, der man die Handscroll gibt. Man lernt den Druiden-Code. Darauf gibt man ihr den grünen Diamanten und küßt sie mit dem Hand-Icon. In der Nähe der heiligen Eiche fängt man mit dem Netz einen Waldgeist, der einem den Mann vorstellt. Man stellt sich seinen Rätseln, um den Schutz der Druidenbäume zu erlangen. Einige Lösungen: snow, feather, coin, beehive, comb. Diese den Rätseln zuzuordnen, ist wohl keine außerordentliche Leistung. Nun hat man den Segen der Druidenbäume.

## 8. Tag:

Beim Ausguck trifft man auf einen Schützen, dem man seine Kleidung abkauft. In diesem Outfit macht man sich zum Schützenwettbewerb auf. Am Markt kommen einem einige gelehrte Leute entgegen, die Robin nach einem Wappen befragen. Wenn Name und Wappen übereinstimmen (Handbuch!) gibt man den Gelehrten die Hand-Scroll. Den Wettbewerb gewinnt man automatisch, wenn man die Einstellung von Arcade auf Null stellt. Man erhält den goldenen Pfeil.

## 9. Tag:

Im Wald wimmelt es von Soldaten des Sheriffs. Wenn man entdeckt wurde, rennt man schnell zu einer Baumgruppe, schaut sie an und benutzt den Druiden-Handcode, mit dem man den Druidennamen des Baumes eingibt, den man im Handbuch findet.

Wenn dies einmal passiert ist, macht man sich auf zum Ausguck, man paßt den Diamantenhändler ab, redet mit ihm und durchsucht ihn mehrmals mit dem Hand-Icon. Man benutzt die Box, die man findet so lange an sich selbst, bis sie leer ist. Nun läuft man in der Kleidung des Händlers zum Schloß des Sheriffs. Dort öffnet man das rote Paket des Händlers und stellt es auf den Tisch. Nach einem kurzen Wortwechsel nimmt man das Paket wieder an sich und es beginnt eine lustige Sequenz, in der man 5000 für sein Lösegeld erhält.

Am Abend erhält man von Marian eine Puzzlebox, die



man mit Hilfe des Zwergen-Scrolls öffnet. Die Anfangsbuchstaben der Baumnamen in der Schriftrolle werden zu einem Wort aneinandergereiht, das in die Puzzlebox eingegeben wird. Wir erhalten den Fire Ring.

**10. Tag:**

Marian ist entführt worden und soll als Hexe verbrannt werden. Täterätätää — und die Männer sind wieder alle versammelt. Die niedrigsten Verluste entstehen bei John's Plan (nämlich gar keine). Man zieht den Feuerring an und düst in Robin-Wear zum Pub. Der Wirt wird überredet und man benutzt den Geheimgang, den man mit einem Faßknauf öffnet. Nach rechts wird gelaufen und die Tür geöffnet. Auf zum Labyrinth und zum Scheiterhaufen, Marian retten. Dann geht es zum Holly Grove und man benutzt den grünen Diamanten. Nun erhält man das Paßwort für den Knight.

**11. Tag:**

Auf der Tagesordnung: Geldtransportüberfall. Also die Männer zusammentrommeln und Tuck's Plan durchführen (Ransom und 50000).

**12. Tag:**

Nun muß man erneut den Soldaten des Sheriffs mit Hilfe der Druidenbäume entkommen. Danach eilt man zum Ausguck. Dem Ritter zeigt man mit dem Druidenhandcode das Paßwort. Was ist das? Das war wohl der falsche. In der Akte des Spions wird stehen: K.I.A. — Killed in Action. Also ein guter Schuß für Robin.

**13. und letzter Tag:**

Man begibt sich zur schwarzen Mönchsburg und benutzt den Water Ring auf den Nebel. Man bittet die Wassergeister um ein Boot, das man dann auch erhält. Wenn man den Geistern folgt, ist man bei der Burg.

Das Efeu am Turm spricht man mit dem Druidenhandcode an. Und nun — flugs zum Fenster hochgeklettert. Dem Queens Knight zeigt man das Paßwort mit dem Druidenhandcode und flieht. Vom Turm aus wird man mit Steinen bombardiert. Natte Arcade (Arcade => 0 => Autowin).

Der Rest besteht aus einer genüßlich langen Endsequenz, die man sich in aller Ruhe zu Gemüte führen kann. vw



Video- und Computerspiele - Versand und Ladengeschäft  
Herzogstraße 2, 8000 München 40

Wir haben so viele Spiele,  
daß dieser Platz nicht ausreichen würde.  
Rufen Sie uns an !

**0 89 / 344 388**

Einer spielt immer

an: Mega-Drive, Game Gear, Master System, Game Boy, NES,  
Super Famicom, Super Nintendo, Lynx, PC-Engine, IBM-PC,  
Amiga, Atari oder CDTV

**GUTSCHEIN 4.-DM**  
Im Laden einzulösen  
oder bei Versand  
einfach zusenden.  
Pro Person nur  
1 Gutschein.

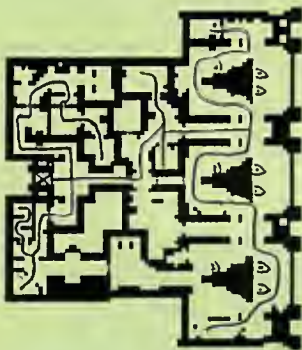
## Alien Breed

Jens Wutzke aus Laubach Wetterfeld und die Gruppe "Synchrotron" schicken uns Tips und Karten zum Action-spektakel *Alien Breed*.

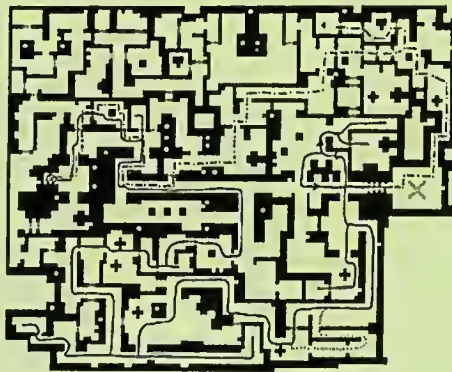
Haltet Euch möglichst immer auf die in den Karten eingetragenen Wege. Sie sind zwar nicht immer die kürzesten, dafür aber sicher die effektivsten.

Man sollte möglichst auf ein Plasma-Pump-Aktion-Gewehr sparen, da diese Waffe im Preis-Leistungs-Verhältnis am besten abschneidet. Der Laser ist zwar mit Abstand die beste Waffe, aber leider viel zu teuer. Gebt das Geld lieber für Munition und Schlüssel aus. In Level Drei und Vier mit allem Nötigen eindecken — später ist kein Computerzugriff mehr möglich.

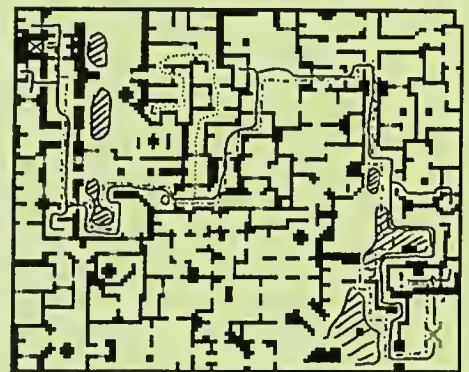
LEVEL 1



LEVEL 2



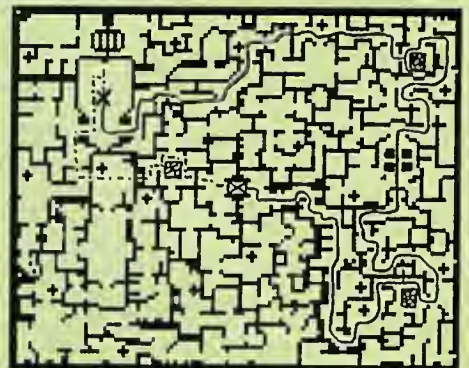
LEVEL 3



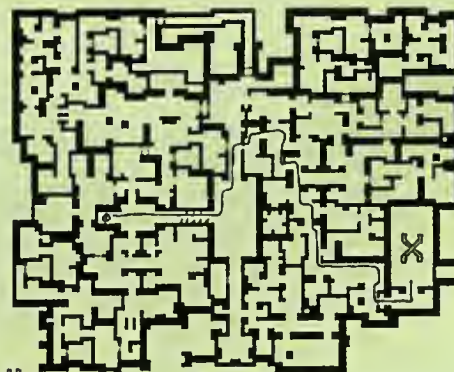
LEVEL 4



LEVEL 5



LEVEL 6



⌘ = Endloszone  
 - = Hin- und Rückweg  
 III = Tontiegel die am der Wand hängen

## Spellcasting 201

Klaus Söllner aus Nürnberg ist Spezialist für Adventure und hat *Spellcasting 201* gelöst. Hier seine Empfehlungen.

**Preface: Calm before the Storm**

Die Simulation am Anfang erfolgreich zu meistern... bleibt jedem selbst überlassen (man soll ja nicht alles verraten!). Den restlichen Sonntag nutzt man am besten dazu,

wichtige Gegenstände einzusammeln. Im Besenschrank (Student Union) das Buch lesen und den Coupon aufsammeln, aus der Kellerbar die Pille vom Tresen nehmen, im Glockenturm (Ivorytower Hall) warten, bis es zur vollen Stunde schlägt und dann die FOGWACKA-Spellbox öffnen. Im President's House die DEPLUMIT-Box öffnen und im Obergeschoß das Kleid aus der Truhe nehmen (dort hat man auch Gelegenheit, sich je nach Nice- oder Naughty-

Modus ausgiebig mit Goodol'Hillary zu vergnügen — oder eben nicht).

Wenn die Mensa offen hat, nimmt man sich aller Reaktionen zum Trotz vom Tagesgericht und untersucht dies genauer — Ergebnis: 'ne Made (beides behalten). Im heimatischen Frat-House (Hu Delta Phart) öffnet man den Schrank und die dortige PISEKS-Box, nebenbei klagt man noch den Sextanten. In der eigenen Bude (1. Stock) findet sich stets gute Gelegenheit, am Lüftungs-

rohr zu lauschen, die Bettdecke ist — um Verunreinigungen vorzubeugen — stets gut im Inventory aufgehoben. Aus dem Brief auf dem Bett erfährt man von einer wichtigen Vereinbarung, die unbedingt einzuhalten ist, so wie die Zeit überhaupt eine wichtige Rolle spielt — also nicht trödeln (oder neu laden). Den Schlüssel nimmt man nach dem Treffen mit und legt sich am besten im Initiation Room schlafen um seine Siebensachen gleich aufsammeln zu können.





**Chapter One: Statue of Limitations**

Eines vorweg: Es ist von höchster moralischer Wichtigkeit, an allen Vorlesungen pünktlich und aufmerksam teilzunehmen! Setzen. Außerdem bietet sich dort nicht nur Gelegenheit seinen Bildungshorizont zu erweitern, man findet auch Muße, um die täglich neu erscheinende Zeitung zu lesen.

Die ersten Schritte sollte man aber in den Keller die Ivorytower Hall lenken, wo man die Labortür mit dem Schlüssel öffnet. Dahinter findet sich ein altbekanntes, aber unerforschtes Gerät: The Sorcerer's Appliance. Mit den Worten des Präsidenten noch im Ohr verziert man das Teil mit dem Sextanten, sowie den anderen fünf Zubehörteilen und läßt alles andere fallen, um beide Knöpfe zu drücken. In der Appliance stellt man den Regler auf 1, dann das zweite Rad auf Weiß, zieht den Hebel und macht die Fliege. In der Appliance liegt nun ein lupenreiner Diamant, den man zusammen mit seinem anderen Kram mitnimmt. Mit dem Diamanten läßt sich der Glaskasten in der Besenkammer zerschneiden und der WOOSH-Spell ist Dein.

All dies müßte rechtzeitig bis zur ersten Vorlesung zu schaffen sein. Danach erklimmt man den Glockenturm und reinigt die Statue mittels WOOSH. Was bleibt ist: 'raufklettern und dran ist der Bart! Den versehentlich mitabgestiegenen Sheet Metal Bender steckt man lieber ein. Keine Lust zur Mensa? Dann gleich zur nächsten Vorlesung. Dank straffer Stundenplanung bleibt auch danach kaum Zeit, also direkt weiter zur nächsten. Dort verliert der Professor unachtsamerweise einen uns willkommenen Schlüssel. Den Nachmittag vertreibt man sich am liebsten im Stadion beim Konzert. Nach dem Abgesang der Frats bleibt noch kurze Zeit, um die Alchimiehausaufgabe zu bewerkstelligen.

Wer nicht aufgepaßt hat, schaut ins Notizbuch). Das Kupfer und die blaue Flasche nimmt man mit.

**Chapter Two: Mascot Free**

Zunächst wieder ins Kellerlabor, wo man den Metal Bender anbringt, in der Appliance den Regler auf 2 schiebt und den Rest so einstellt, daß sich ein Simpleberry Bush wohlfühlt (schließlich hat man ja etwas gelernt!). Dieser wird fabriziert und mitgenommen. Außerdem findet sich im Schreib-

tisch südlich des SimLabs ein SRINKO-Spell. Ferner ist die Zeit günstig, um der Made mittels PISEKS eine Erleuchtung zu verschaffen. Danach: Vorlesung, Mensa, Vorlesung (gerade die zweite ist äußerst lehrreich!). Da wir glücklicherweise vom Sport mal wieder befreit sind, haben wir Zeit genug, die Unterwelt zu erkunden. Dazu FRIMPt man den Kanaldeckel in der Kellerbar und steigt ab.

Mit Hilfe der Locator-Goggles (aufsetzen und Regler einstellen) und der detaillierten Blaupause der Kanalisation arbeitet man sich zum Main Processing Plant vor. Dort findet man den nutzlosesten Spruch dieses Spiels (bringt aber wichtige Punkte). Dann können wir uns der eigentlichen Aufgabe widmen: Ab in den Keller der Tappa Kegga Bru's! Dort schütteln wir den Busch und verpassen dem Maskottchen eine dreifache Ladung SRINKO. Dann das blaue Fläschchen öffnen und Babar losbinden. Nach bewährter Methode den Deckel heben und in den Kanal steigen. Weiter zur Kammer unter dem Stadion, schnell den Deckel hochgeFRIMPt und aufgestiegen. Dann nur noch Babar zu Hillary bringen und dieser das Fläschchen schenken (welche Folgen das hat, wird man morgen sehen).

Unten nimmt man den Donkey Harness mit.

**Chapter Three: Drench Toast**

Es dauert nicht lang und man erfährt von dem traurigen Ableben Otto Tickingclocks und dem Ende aller Vorlesungen. Schade. Den Donkey Harness bringen wir an der Appliance an, aber zunächst stellen wir noch etwas Spatula Moss her. Dann erschafft man sich im Modus 3 ein Eichhörnchen und nimmt beides mit ins Alchemy Lab. Dem Eichhörnchen setzt man das Mensaessen vor und füllt das Ergebnis in die Rührschüssel. Dazu kommt das Spatula Moss und fertig ist das Gebräu (mitnehmen!). In der (zunächst verschlossenen) Schreibtischschublade nördlich vom SimLab entdeckt man einen Hinweis auf ein verschwörerisches Treffen, doch bis dahin ist noch Zeit für eine neue Simulation.

Im Musikzimmer deponieren wir alles außer Spellbook, Glühwürmchen und Potion, um das schwere Horn mitnehmen zu können. Über den Kanalweg schleicht man sich ins Stadion und dort zum Pool. Et-

wa zwischen 7.05 und 7.30 trinkt man den Trank und spielt das Lied von der Sommerhitze auf dem Horn (nicht vergessen: zuerst immer VOMP PLUNGER). Der Cookie Cutter wird mitgenommen und das Horn zurückgebracht.

**Chapter Four: Barmald in Heaven**

Mit dem Cookie Cutter an der Appliance erschafft sich Ernie die Frau seiner Träume: Eve, mit der man alles machen darf, was man will (z.B. sie mit dem FRock bekleiden). Man sagt ihr, daß sie folgen soll und sie folgt! Bevor man die Uni durch das Nordtor verläßt, deponiert man zunächst den Busch am Eingang (verbotener Exportartikel!): Danach geht's nach Osten Richtung Barfon. Im dortigen Klempnerladen löst man den Coupon ein. Dem mageren Setzling im Hof hilft man mit PISEKS auf die Sprünge und sagt Eve, daß sie doch bitte hier warten möge — besser so. Nun geschwind hinauf zur Dusche des (Bar-)Mädchenpensionats und mit FOGWACKA den Dampf bekämpfen.



Leider haben die Mädels für Sprücheklopfer nichts übrig und stehen mehr auf Klempner, drum mit der Rohrzange und dem Kupfer die Dusche richten. Mit dem neuen Schlüssel holt man links aus dem Schlafzimmer eine Einladung zur Party (und repariert als Dreingabe noch die Spüle). Da die Party erst um drei Uhr beginnt, holt man aus den übrigen Gebäuden Zahnseide und Tischtuch und läßt sich daraus in der Heftysum Hall von Eve eine neue Kutte nähen (wurde auch Zeit). Dann gibt man ihr die Einladung und die Wasserzu-Rum-Pille (die aus der Kellerbar) und geht zur Party. Eve soll dem Gorilla die Einladung geben und die Pille in die Bowle werfen.

Als Belohnung gibt's draußen den Garter Belt. Ab nach Haus!

**Chapter Five: Royal Blush**

Nachdem Eve über Nacht davon ist, um erstmal eine gute Hausfrau zu werden (Schmerz laß nach), ist Ernie wieder auf sich allein gestellt. Mit dem Belt an der Appliance gibt man im Modus 5 die Koordinaten der Mensa ein (siehe Plan). Sobald der Gastronom auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Hebel und bleibt diesmal sitzen. Mit der neuen Identität macht man sich auf nach Balmoral. Dort sucht man den Schrein im Norden auf und weiß sogleich — durch (hoffentlich) viele Simulationen geschult — daß hier nichts angebracht ist als ein ordentliches DEPLUMIT. Goldhaufen mitnehmen und KWELP-Box öffnen, dann wieder nach oben.

Das Ticket kriegt der Wachposten am Palast. Sobald der Wagen der Queen kommt, beschämen wir diese durch intime Blöße (MOON QUEEN), was mehr als Gefängnis wert ist. Dort läßt man das Wasser aus dem Bassin, repariert den Heißwasserzulauf und läßt heißes Wasser einlaufen, mit dem man die verschlammte Münze säubert. So blitzblank hat diese ein ordentliches KWELP verdient. Bevor man sich nun mit Queen Libido vergnügt, nimmt man erst noch den Blubberwand mit. Zuhause (Busch vom Eingang mitnehmen und Made "piesacken"), steckt man diesen in die Appliance, versucht sie zu öffnen und...

**Finale: Storm Before the Calm** Man hat es ja geahnt: Professor Hiddenmolar ist ein alter Bekannter. Das gibt Ärger! Nun kommt's auf die Zelt an: Sachen aufheben, in die Appliance und den Hebel ziehen. Sobald man sich verwandelt hat, DEPLUMIT und auf dem schnellsten Weg zur Mensa. Dort hinauf, den Knopf drücken und den Servierwagen in den Konferenzsaal schieben. Gleich eins weiter nach Norden und Otto Tickingclocks Leichnam auf den Wagen schieben (Achtung Wortwahl: SLIDE BODY), dann mit dem Bettuch bedecken. Im Konferenzsaal (Wagen mitschieben) auf Hiddenmolar warten, den Busch schütteln und ihm den Blubberwand klauen.

Draußen den Wagen nach unten bringen (Aufzug oder DEPLUMIT) und zum Ivorytower Auditorium schieben. Hier den Wagen und sich selbst DEPLUMITen, den Wand in die Appliance stecken und den Wagen hineinschieben. Auf Modus 6 schalten und den Hebel ziehen... vw

# Another World

Frank Siebert aus Gelsenkirchen hat die seltsamen Welten von *Another World* heil erkundet und überläßt uns seine Erfahrungen.

Nach dem Auftauchen halten wir uns zunächst rechts. Wir kommen in eine Höhle (Bild 2), von deren Decke Würmer herabfallen. Diese werden durch den Druck auf den Feuerknopf zertreten.

**Bild 3:** Wie Bild 2.

**Bild 4:** Sobald das Monster erscheint, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach links ziehen. So rennen wir durch bis Bild 0 und springen an die Liane (Joystick nach oben). Sobald die Liane gerissen ist und uns nach Bild 1 befördert hat, sofort nach Bild 4 weiterlaufen.

**Bild 4:** Wir treffen auf zwei Riesen, die das Monster töten und uns betäuben.

**Bild 5:** Wir erwachen in einem Käfig, der an der Decke hängt. Durch Hin- und Herschaukeln (Joystick gleichmäßig nach links und rechts bewegen) bekommen wir soviel Schwung, daß die Aufhängung reißt und der Käfig auf den Wächter fällt.

Als nächstes sollte man die Waffe aufheben. Diese hat drei Funktionen:

- Druck auf den Feuerknopf = Laserschuß
- Feuerknopf ca. 2 Sek. gedrückt = Schutzwall aus Energie
- Feuerknopf ca. 4 Sek. gedrückt = Superschuß (zerstört feindliche Energieschilder, Türen und Felsen)

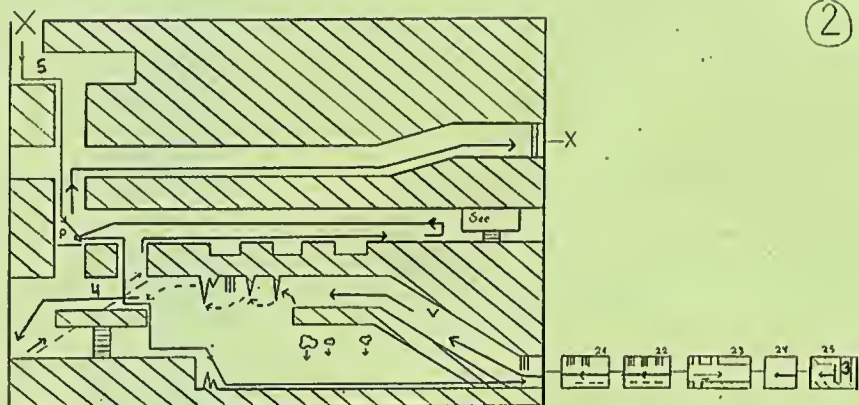
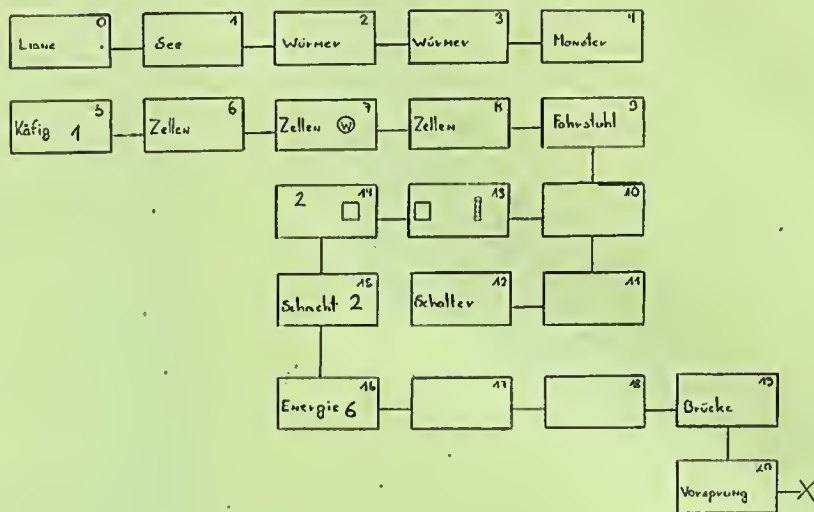
Unserem neuen Freund folgen wir nach Bild 8 (Vorsicht vor den Soldaten!).

**Bild 8:** Wir begeben uns in die Mitte des Raumes und bauen links von uns möglichst viele Schutzschilde auf (mit der Waffe), so daß uns der Soldat nicht stören kann. Hat unser Freund genug Zeit gehabt, die Türen zu öffnen, geht es weiter nach Bild 9.

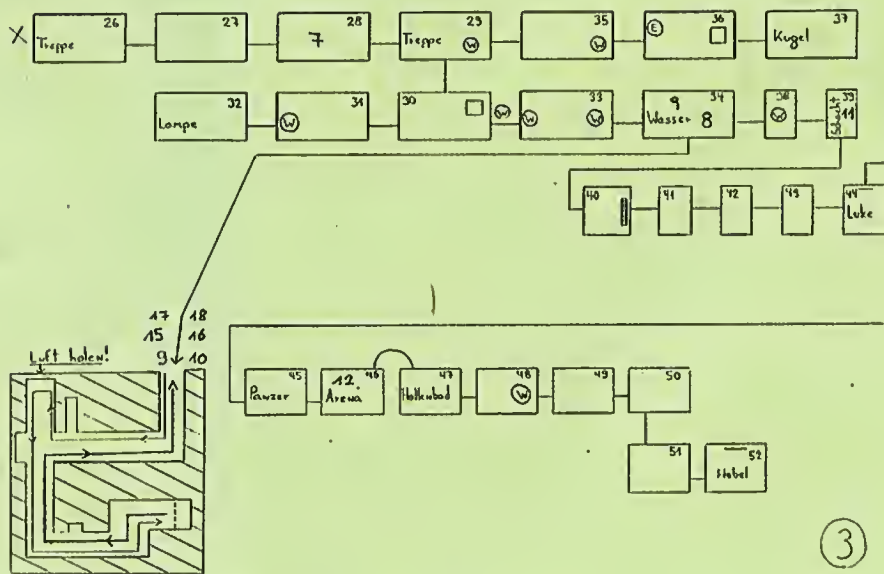
**Bild 9:** Den Fahrstuhl benutzen und in Bild 12 den blinkenden Schalter durch einen Schuß zerstören.

Hoch nach Bild 13, wo die Tür durch einen Superschuß gesprengt wird. Jetzt schnell den Antigrav-Lift benutzen (Joystick runter) und weiter nach Bild 14.

**Bild 14:** Antigrav-Lift benutzen. Es erscheint ein Soldat von links. Durch die sich öffnende Falltür lassen wir uns in den Schacht (Bild 15) fallen.



- █ = Mauer
- ||| = Schlingoflanze
- ⊕ = Energie
- P = Plattform
- = „Bissiges Loch“
- V = Vogel
- ⊙ = Wächter
- ⊕ = Felsbrocken
- = Antigrav-Schacht





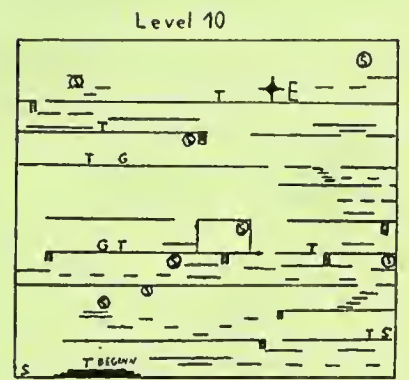
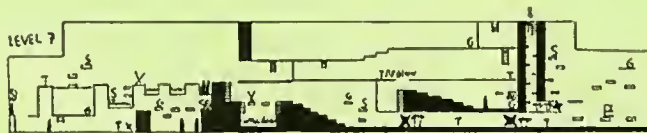
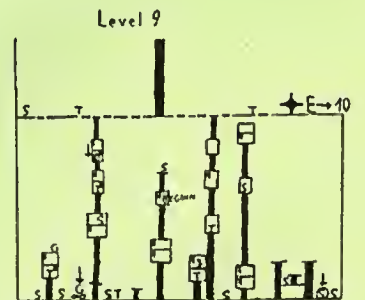
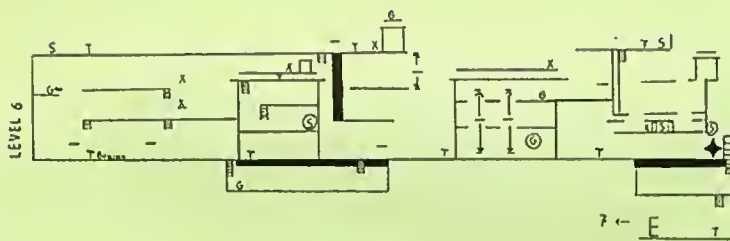
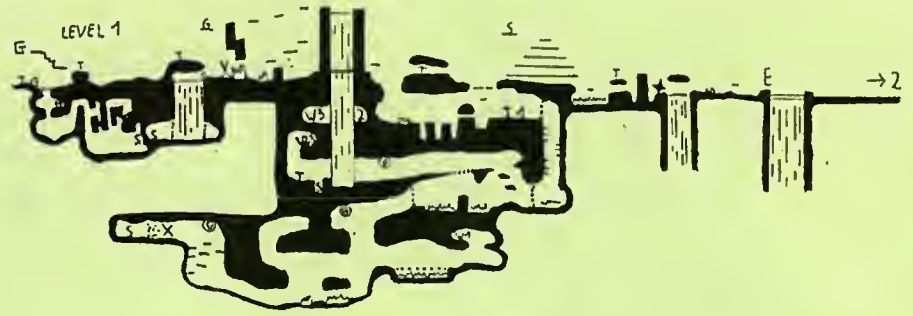


# First Samurai

Thomas Lorenz aus Schwanwede hat *The First Samurai* in Rekordzeit durchgespielt und in windeseile Karten für alle Spielabschnitte gezeichnet. Auf den fünften Level hat er verzichtet, weil es dort keine Specials gibt. Brüchige Wände werden durch Strichellinien gekennzeichnet.

Legende zu den Karten:

- T = Magischer Topf
- G = Glocke
- S = Special
- E = Endgegner
- W (+ Zahl oder Buchstabe) = Warp
- Zahl oder Buchstabe = Zielpunkt des Warps
- X = Glockeneinsatz nötig
- Stern = Einsetzen des Specials durch Glockengebrauch.



ALLE PASSWÖRTER ZU BUG BOMBER

Je nach angewählter Spielerzahl und IQ-Wert des Computers ergeben sich andere Pasewörter.

Level:	1 Player:	2 Players:	3 Players:	4 Players:
<b>IQ = 0:</b>				
11	KKCJDD	OLCLDH	LKKJLD	PLKLLH
21	KKDNDL	OLDPDP	LKLMLL	PLLPLP
31	KOGJHD	OPGLHH	LOOJPD	PPOLPH
41	KOHMHL	OPHPHP	LOPHPL	PPPPPH
<b>IQ = 1:</b>				
11	KCCBBB	ODCDBF	LCKBJB	PDKDJF
21	KCDFBJ	ODDHBH	LCLFJJ	PDLHJN
31	KGBFB	OHGDFP	LGOBMB	PHODNF
41	KHPFJ	OHGHPN	LGFNFJ	PHPHNN
<b>IQ = 2:</b>				
11	KICICD	OJCKCH	LKIKKD	PJKKXH
21	KIDMCL	OJDOCP	LILMCL	PJLQKP
31	KMGIGD	OHGKGH	LNOIOD	PNOKOH
41	KHMGL	OHNGOP	LMPHOL	PNPOOP
<b>IQ = 3:</b>				
11	KACAAB	OBCCAP	LAKAIB	PBKCIF
21	KADEAJ	OBGGAN	LALFIJ	PBLGIN
31	KEGAEB	OFGCEP	LEOAMB	PFOCHF
41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPENJ	PPGHNN
<b>IQ = 4:</b>				
11	IKAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
21	IKBNDK	MLBPDO	JKMLJP	NLJPLP
31	IOEJHC	MPELHG	JOHJPC	NPMLPG
41	IOFNHK	MPFPKO	JONMPK	NPNPPO
<b>IQ = 5:</b>				
11	ICABBA	MDADBE	JCIBJA	NDIDJE
21	ICBFBI	MDHBHN	JCJFJI	NDJHJN
31	IGEBFA	MHEDFE	JGMBNA	NHMDHE
41	IGFFFI	MHPHFN	JGNFNI	NHNNHN
<b>IQ = 6:</b>				
11	IIAICC	MJAKCG	JIIKIC	NJIKKG
21	IIBMCK	MJBOCO	JIJMKK	NJJOKO
31	IHEIGC	MNEKGG	JHNIQC	NNKQOG
41	IHFNGK	MNFOGO	JHMKOK	NNKOOO
<b>IQ = 7:</b>				
11	IAAAAA	MBACAE	JAIAlA	NBICIE
21	IABEAI	MBGAMH	JAJEII	NBJGIM
31	IEEAZA	MECEEE	JEMAMA	NFNCHE
41	IEFEZI	MFPGEN	JEMENI	NFNGHN

## Bug Bomber

Cyrill Osterwalder aus Frauenfeld hat ein Herz für alle Anarchisten und schickt alle Paßwörter für Kingsofts neues Geschicklichkeitsspiel. Dann bombt mal schön!

## Ghostbusters 2

Christian Hagner aus Wechingen schlägt alle Geister in die Flucht. Wer trotzdem Probleme mit aufdringlichem Ektoplasma hat, sollte seinen Cheat ausprobieren. Drückt einfach irgendwo im ersten Level die Pausentaste. Danach gebt Ihr VARPTR ein und schon habt Ihr unendlich viel Zeit, Seile und Schleim — igit. Mit F1 kommt man einen Level weiter.

## Gobliins

Chris Rübel aus München hilft den kleinen Zwergen auf die Sprünge und liefert zusätzlich noch alle Paßwörter:

1. VQVQFDE
2. ICIGCAA
3. ECPQPCC
4. FTWKFN
5. HQWFTFW
6. DWNDGBW
7. JJCJCJHM

8. ICVCGGT
9. LQPCUJV
10. HNWWGKB
11. FTQKVLE
12. DCPLQMH
13. EWGPNL
14. TCNGTOV
15. TCVQRMP
16. IQDNKQO
17. KKKPURE
18. NGOGKSP
19. NNGWTT0
20. LGWFGUS
21. TQNGFVC

1. Gegen den Torbogen schlagen und das herabgefallene Horn aufnehmen. Horn benutzen und mit dem Magier auf den herabgefallenen Ast zaubern.
2. Auf zwei Äpfel zaubern (die rechten) und sie mit dem Boxer vom Baum schlagen. Danach aufheben und in die Schlucht bei der zerstörten Brücke werfen. Zuletzt mit der Hacke den Diamanten freischlagen.
3. Mit dem Boxer an die Tür klopfen.
4. Auf der Pflanze an der Tür zaubern, bis sie in die Höhe schießt. Danach Topf Nr. 2 auf die andere Pflanze benutzen, um sie zu besättigen. Mit dem Boxer die erste Pflanze hochklettern und auf das Buch ganz rechts schlagen. Den Diaman-

ten in die Hand des Zauberers legen.

5. Alle bis auf den Zauberer unter den Mund der grotesken Statue plazieren (die Maske wird nicht benötigt). Mit dem Zauberer auf das linke Tableau steigen und auf die "Antenne" des Sarges zaubern. Jetzt mit dem Zauberer schnell in die Mitte des Durchgangs — solange bis das Skelett über ihm vorbeimarschiert. Sodann auf den kleinen Haken kurz vor dem Glöckner zaubern und mit dem Boxer nach oben klettern. Den Zauberer unter den Mund der Statue stellen und den Boxer auf das rechte Augen desselben schlagen lassen. Das Skelett den Glöckner vertreiben lassen und warten, bis es wieder schlafen geht. Danach den Pilz nehmen.

6. Mit dem Boxer den Faden der Spinne, die im Weg hängt, nach oben klettern (vom Vorsprung über der Spinne aus). Danach den ersten weißen Faden von links benutzen (draufschlagen), bis die Spinne den Weg freigibt. Die Pistolen holen und auf die kleine schlafende Spinne oben links im Bild schießen. Das Kissen nehmen und unter die nun erhöht hängende Spinne legen. Gegen diese zaubern, die heruntergefallene Flasche nehmen und auf die Spinne schießen, die den Ausgang versperrt.

7. Auf den Ast mit dem Beutel zaubern und ihn aufnehmen. Den Boxer neben der Vogelscheuche aufstellen und den Beutel samt Samen auf dem Acker benutzen. Sobald die

Vögel kommen, auf die Vogelscheuche schlagen. Nun auf den langen Ast steigen und auf die rechte Wolke über die Scheuche zaubern. Die Blume aufnehmen.

8. Auf das Skelett zaubern, danach auf den Knochen. Die Flöte bei der Schlange benutzen, mit dem Boxer nach oben klettern. Die anderen werden auf das lose Brett gestellt — mit dem Boxer auf die Steinhäufung rechts oben schlagen.

9. Weit um den Hund herumgehen und das Fleisch aufnehmen.

10. Am ersten Loch das Fleisch benutzen, mit dem Zauberer auf die drei flatternden Blätter zaubern und ihn am Ende des nun langen Astes plazieren. Mit dem Boxer von unten gegen das rechte Ende des Astes schlagen, wodurch der Zauberer nach oben katapultiert wird. Nun gegen den Korken oben links zaubern. Das gleiche wiederholen, den Korken nehmen und ihn in eins der beiden Löcher stecken. Wieder nach links gehen, auf den Ast über den Windbeutel, bis dieser nachgibt. Den Windbeutel aufnehmen und durch den Boxer wieder nach oben gelangen. Sich neben das freie Loch plazieren und mit dem Boxer auf das Loch mit dem Vogel schlagen. Danach einen der herausfliegenden Vögel mit dem Windbeutel fangen.

11. Vorsichtig vor den Hund plazieren und den Vogel freilassen. Den abgelenkten Hund verzaubern.









# Castle of Dr. Brain

Ronald Konheiser und Günther Hackner aus München haben die Rätsel in Doktor Brains Burg souverän gemeistert und weihen uns in Ihr Erfolgsgeheimnis ein.

Vor dem Haus benutzt man die Klingel und drückt die Farbkombination nach, die einem vorgespielt wird. Man bekommt dafür eine Plakette. Wenn man im Haus ist, öffnet man die linke Türe und geht hinein. Jetzt muß man einige Rechenaufgaben lösen:

11	90	42	60
+22	-80	x02	:20
33	10	84	03

In der Truhe befindet sich ein Schlüssel, den man zusammen mit dem zweiten Codewort erhält. In der zweiten Tür muß man ein "Magisches Rechteck" zusammensetzen. Die senkrechten, waagrechten und diagonalen Zahlen müssen die Zahl 15 ergeben, wenn man sie addiert:

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Für das gelöste Rätsel erhält man das zweite Paßwort für die dritte Türe. Nun öffnet man die Schublade des kleinen Tisches. Darin befindet sich ein weiteres Puzzle. Man muß die Zahlen von 1-9 so verschieben, daß sie in der richtigen Reihenfolge sind. Hat man es geschafft, bekommt man das dritte Paßwort und man kann die drei Codes in den Computer hinter der dritten Türe eingeben. Die Tür öffnet sich und man kann in den Raum dahinter gehen. Dort muß man die große Uhr an der linken Wand ausschalten: Zuerst drückt man den zweiten Knopf von unten, um die Kuckucksuhr auszuschalten. Dann den zweiten Knopf von oben, um die Uhr aus- und die Alarmanlage einzuschalten. Der oberste Knopf muß gedrückt werden, um das Radio einzuschalten. Nun drückt man den untersten Knopf, um die Alarmanlage wieder auszuschalten und als letztes nochmal den obersten, damit das Radio ausgeschaltet wird.

Jetzt öffnet man den Schrank und knackt das Zeitschloß: Wenn man auf "Start" gedrückt hat, dreht man die rechte Sanduhr um und läßt die linke ablaufen. Wenn die 25 Sekunden vorbei sind, dreht man sofort die rechte Uhr um und



wartet, bis sie nach 15 Sekunden ablaufen. Nun drückt man sofort auf "Open" und der Schrank öffnet sich.

Man nimmt die Karten aus der Schublade und öffnet den Kasten neben der Kuckucksuhr. Man stellt die Uhr auf 4.48 und schiebt die erste Karte in den Schlitz. Dann stellt man sie auf 11.00 Uhr und schiebt die zweite Karte hinein. Die dritte Karte benutzt man um 1.45 mit dem Schlitz. Die Aufzugtüre öffnet sich und gibt den Weg in ein Labyrinth frei. Man muß sich nun den Weg durch das Labyrinth nach oben suchen.

Wenn man im zweiten Stock angekommen ist, sollte man zuerst in die rechte Türe gehen und den Schaltplan anschauen. Nun muß man die verschiedenen Teile richtig auf dem Schaltplan ordnen.

Jetzt muß man auf den rechten, vorderen Bildschirm schauen und die Dezimalzahlen bilden:

1. 00010010
2. 00110101
3. 00101111
4. 00111111

Nun nach links in die Türe und den Roboter durch das Labyrinth steuern. Hat man es geschafft, geht man zum Computer hinter der Türe im Norden und beantwortet die Fragen: 1c, 2e, 3d

Man ist jetzt im Labor und muß den Roboter programmieren. Den Kopf links unten und nacheinander jeweils einen Arm an den Computer stecken.

Die Karte in den Computer schieben und den Roboter programmieren:

Nun geht man zur nördlichen Tür, wo man ein "Tangram-Puzzle" zusammensetzen

linker Arm:

- 1 Begin
- 2 Move Left
- 3 Move Forward
- 4 Move Forward
- 5 Move Forward
- 6 Move Right
- 7 Move Right
- 8 Move Right
- 9 TURN ON
- 10 Move Left
- 11 Move Left
- 12 Move Forward
- 13 Move Right
- 14 Move Forward
- 15 TURN OFF

mittlerer Arm:

- 1 Begin
- 2 Move Right
- 3 Move Forward
- 4 Move Left
- 5 TURN ON
- 6 Move Right
- 7 Move Backward
- 8 Move Left
- 9 Move Left
- 10 Move Forward
- 11 Move Forward
- 12 Move Forward
- 13 Move Right
- 14 Move Forward
- 15 Move Right
- 16 Move Forward
- 17 TURN OFF

rechter Arm:

- 1 Begin
- 2 Move Left
- 3 Move Forward
- 4 Move Forward
- 5 Move Forward
- 6 Move Right
- 7 Move Forward
- 8 Move Left
- 9 TURN ON
- 10 Move Right
- 11 Move Right
- 12 Move Forward
- 13 TURN OFF

Wenn man die Gegenstände hat, öffnet sich die Aufzugtüre und man muß wiederum durch ein Labyrinth gehen. Am Ausgang angekommen, geht man in die linke Türe, wo man ein Worträtsel lösen sollte. Man muß aus einer großen Anzahl von Buchstaben 18 verschiedene Wörter aus dem Bereich Sport und Spiel finden. Hat man es gelöst, bekommt man ein zweites Rätsel:

SPADES  
HEARTS  
CRIBBAGE  
BLACKJACK  
POKER  
BRIDGE  
BACKGAMMON  
TICTACTOE  
DOMINOES  
CHECKERS  
CHESS

muß. Hat man es richtig zusammengesetzt, kann man das Wort "Enter" lesen und die Türe öffnet sich. Hinter der Türe befindet sich ein Puzzleteil, auf dem sich eine Truhe befindet. Die anderen Teile des Puzzles befinden sich in der Truhe. Ist das Puzzle fertig, verläßt man den Raum durch die Türe. Im Keller angekommen, schaut man hinter das Bild an der Säule. Man muß die richtige Safekombination herausfinden. Nun sollte man das "Galgenspiel" machen. Wenn man ein Wort erraten hat, erhält man eine Zahl. Hat man alle drei Wörter richtig, befreit sich der Strohmännchen und man kann den Schrank mit der Zahlenkombination öffnen. Im Schrank befinden sich eine Münze und ein Blatt Papier. Die Münze steckt man in den Schlitz am Fernseher, worauf

# Karriere mit Computerspielen

Wenn Sie eine Herausforderung mit selbständiger, verantwortungsvoller Arbeit suchen, kann SOFTGOLD Ihnen viel bieten. Wir sind der größte deutsche Hersteller von Computerspielen. Neben unseren eigenen Entwicklungen, die unter den Markennamen RAINBOW ARTS und RELINE vertrieben werden, halten wir weiterhin Exklusivlizenzen führender amerikanischer Entwickler. Zu nennen wären zum Beispiel LUCASFILM, SSI und NEW WORLD COMPUTING, deren Produkte wir in einer deutschen Version von der ersten Vorlage über Herstellung und Vertrieb bis zum Marketing begleiten.

SOFTGOLD ist ein leistungsfähiges und expandierendes Unternehmen mit zur Zeit 30 Mitarbeitern in einem starken Firmenverbund. Unsere Büros liegen an der Autobahn in Kaarst. Düsseldorf ist mit dem Auto in 10 Minuten zu erreichen.

Was meinen wir mit Karriere? Wir bieten auch Berufseinsteigern oder -umsteigern die Mitarbeit in einem hochmotivierten, jungen und qualifizierten Team an. Auch als „Twen“ mit abgeleistetem Wehr- oder Zivildienst liegen Sie bei uns richtig. Durch das Wachstum der Firma und neu entstehende Betätigungsfelder können auch Sie Ihren Aufgaben- und Verantwortungsbereich ausdehnen - überdurchschnittliche Leistungen vorausgesetzt. Die Dotierung der einzelnen Stellen wird unseren hohen Erwartungen gerecht.

Per sofort oder später suchen wir den/die

## Grafik-Designer(in)

zum Aufbau unserer internen Grafik- und DTP-Abteilung. Sie entwerfen, gestalten und betreuen bis zur Druckreife alle produkt- und marketingrelevanten Printmaterialien. Idealerweise haben Sie ein abgeschlossenes Hochschulstudium, Englischkenntnisse und Erfahrung in DTP-Anwendungen auf Apple-Macintosh Computern.

Weiterhin suchen wir per sofort oder später den/die

## Lektor(in)

In enger Zusammenarbeit mit der Marketing- und Entwicklungsabteilung zeichnen Sie für alle Anleitungs-, Verpackungs- und werblichen Texte verantwortlich. Ziel Ihrer Arbeit ist es, basierend auf Vorlagen unserer ausländischen Partner oder internen Entwickler diese Texte in verständlicher, strukturierter und inhaltlich korrekter Form zu erarbeiten. Weiterhin koordinieren und überwachen Sie beauftragte Firmen und freischaffende Mitarbeiter in diesem Bereich. Sie verfügen hierzu über exzellente Deutsch- und Englischkenntnisse, waren idealerweise redaktionell tätig und haben sich zumindest privat intensiv mit Computerspielen beschäftigt. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Ferner suchen wir per sofort oder später den/die

## technische(n) Produktbetreuer(in)

zur technischen Betreuung von Produkten unserer amerikanischen Lizenzgeber. Sie erstellen deutsche Versionen dieser Produkte. Neben der Übersetzung aller Programmtexte und deren Einbau gehört auch die Koordinierung der Lizenzgeber und freischaffenden Mitarbeiter zu Ihrem Aufgabenbereich. Wir erwarten von Ihnen überdurchschnittliche Deutsch- und Englischkenntnisse sowie grundlegende Erfahrung in der Anwendung von C oder Pascal. Weiterhin kennen Sie sich mit Adventure- und Rollenspielen gut aus. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Zur telefonischen Vorabinformation steht Ihnen Herr Morell zur Verfügung.

Ihre aussagefähige Bewerbung richten Sie bitte an:

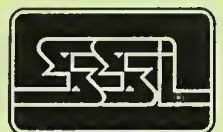
## SOFTGOLD Computerspiele GmbH

Daimlerstraße 10

4044 Kaarst 2

Telefon 02131-6602-0

Fax 02131-6602-63



man eine Nachricht entschlüsseln muß:

**YOUR MIND IST THE  
KEY TO EVERY DOOR  
SET YOUR MIND FREE.  
AND NO LOCKS CAN HOLD  
YOU, NO BARS RESTRAIN  
YOU.**

Eine Türe öffnet sich. Dahinter befindet sich ein drittes Labyrinth, das man durchqueren muß. An dessen Ende befindet sich die Sternwarte. Dort muß man vier Sternbilder am Himmel erkennen und die Sterne der jeweiligen Sternbilder anklicken. Wenn man es geschafft hat, spielt man ein Memory-Puzzle, bei dem man

die Landschaften den jeweiligen Bewohnern zuordnet. Es erscheint eine Tür. Bevor man sie durchschreitet, muß man die Namen der Planeten bestimmen.

Im Büro von Dr. Brain öffnet man die Schublade mit Hilfe des Schlüssels und nimmt den Ring heraus. Man klickt die grüne Tafel an und ordnet die Bilder den jeweiligen Fähigkeiten zu. Jetzt benutzt man den Decoder-Ring mit dem Zettel aus dem Schrank und geht zum Bücherregal. Nun schaut man sich den Zettel an und befolgt die Anweisungen. Jetzt geht man in den nächsten Raum und wartet ab.

## Double Dragon III

Wie wäre es mit unendlich vielen Credits für Euren Streetfighter? Matthias Oggenfuss aus Mettmensstetten in der Schweiz. Ihr geht mit den Tasten P oder F1 in den Pausenmodus und drückt dort 9mal die Taste F9. Schwups, der Cheat ist aktiviert und Ihr dürft Euch mit unendlich vielen Leben austoben.

## Leander

Axel Würthele aus Winsen/Luhe hat für das Amiga-Spiel

von Psygnosis folgende Paßwörter gefunden:

ZXSP — Start im 2. Level  
LVFT — Start im 3. Level

Das Paßwort LTUS schaltet den Cheat-Modus an. Nun hat man unendliche Leben und kann mit den Funktionstasten im Spiel seine Waffe auswählen (F2-normale Waffe, F3-ein Dolch zusätzlich, F4-zwei Dolche zusätzlich, F5-Kraftklinge, F6-Sturm Klinge und F7-Löwenklinge).

Nachdem man den Cheat-Modus aktiviert hat, kann man immer noch in einem anderen Level beginnen. Abschalten läßt sich der Cheat durch ESPR.



## Die Antwort zu Quackshot

Stefan Groß aus Egenhofen ist mit Donald bis zum Südpol vorgedrungen und versucht verzweifelt den Abgrund zu überwinden. Wir wollen ihn nicht lange auf die Folter spannen: Du beschießt den von links anfliegenden Vogel mit dem Gummisauger, der saugt sich am Po des Flattermannes fest und Donald hüpfert schnell hinterher. So wird jeder Abgrund sicher und bequem überwunden.

## Die Antwort zu Conquest of Camelot

Boris Weber aus Mahlberg beantwortet die Frage von Volker Haga. Er hatte Probleme mit einem Taubenkorb.

Das Tuch dem Händler schenken. Dem Vetter mit dem

Besen ein Relikt schenken. Der andere Vetter hätte nämlich gerne eine saubere Stube. Dann beim ersten Vetter Braunkohle und Kräuter kaufen. Die Kräuter weiter an den Fischhändler reichen und dem Bettler zwei Kupfermünzen und die Kohle schenken. Beim Metzger Lammfleisch besorgen und an die Köchin weitergeben. Jetzt beim Vogelfutterverkäufer einen Sack voll kaufen und das Futter bei der Frau mit den Tauben ausschütten.

## Die Antwort auf Eye of the Beholder II

Kai Rempe aus Hameln sitzt im dritten Underground Level fest. Dort befindet sich ein großer Raum hinter drei Türen. In diesem Raum sind neun Druckplatten auf 3 x 3 Felder aufgeteilt. An der hinteren Wand steht: "You must many things leave behind". Er hat auf jeder

Platte einem, drei und sogar neun Gegenstände hinterlassen, alle Kombinationen ausprobiert, es nutzt alles nichts.

Die Frage beantworten wir dem wackeren Recken direkt. Tja Kal, nicht einfach, das Rätsel. Da man vorher keinen vernünftigen Hinweis bekommt, hilft hier nur Ausprobieren: Du mußt mit den Gegenständen ein Kreuz auf den Druckplatten markieren (Ein X von Ecke zu Ecke). Ganz schön unlogisch was?

## Die Antwort auf Final Fantasy Adventure

Michael Bauer kommt nicht in die "Cave of Oasis" rein. Die Frage beantworten wir ihm gleich selbst. Ihr geht in das Bild mit dem kleinen Teich und den zwei freistehenden Palmen. Diese beiden Palmen müßt Ihr in der Form einer Acht umlaufen und schwupps, schon ist der Zugang zum "Cave of Oasis" frei.



## Super Ghouls'n' Ghosts (Super Famicom)

Und hier die sensationelle Level-Anwahl von Cliff Wissink aus Diemen (Niederlande): Im Option-Menü auf Exit gehen und zugleich L, Start auf dem zweiten Pad und Start auf dem ersten Pad drücken. Jetzt seid Ihr im Level-Anwahlmenü.



## Outrun (Mega Drive)

Um Euch einer echten Herausforderung zu stellen, drückt Ihr zehnmal den C-Knopf, bevor Ihr das Option-Menü anwählt. Nun wartet nach Level "Pro" noch "Hyper".

**Link-Fans aufgepaßt!** Der "Tip aus der Redaktion" läßt anfängliche Schwierigkeiten beim Super-Famicom-Spiel *Zelda 3* erst gar nicht aufkommen. Nähere Infos über endlose Spielnächte und wahnsinnige Telefonrechnungen erfahrt Ihr unten.

Der "Tip des Monats" geht an Christian Jagow für seine *Final Fantasy*-Lösung. Die sauber gezeichneten Karten des "Nasty Dungeon" sind für eine Veröffentlichung wie geschaffen. Christian hat sich die 500 Mark wahrlich verdient.

Der Mangel an kleinen Cheats zu aktuellen (!) Spielen hält immer noch an. Jeden Tag wird die große Postkiste nach diversen Joypad-Kombinationen durchsucht — wird man fündig, steht bald die gesamte Redaktion in unserem Spielzimmer. Also, laßt uns nicht warten und probiert was das Pad hergibt. Viel Erfolg dabei wünscht Euch

*Kuno*



Euch noch 'nen MAGI-Stein (e).

### Giant's World

Südlich der Säule liegt eine Stadt. Östlich vom Stadteingang trifft Ihr Euren Vater. Er gibt noch einen MAGI-Stein (g). Jetzt ins Geschäft am Ende des Weges. Jonny erzählt von einem Geheimgang (untere Felsentreppe). In der verlassenen Stadt die Mäuselöcher untersuchen (MAGI-Steine a,h). Nun das Haus nebenan betreten und sich den Verkleinerungsrank aneignen (Tisch — über Regale).

### Ki's Body

Ihr müßt sechs MAGI-Steine in Ki's Körperteilen gefunden haben (b, d, e, f, g, h) und betretet jetzt erst den Kopf (MAGI c).

### Apollo's World

Apollo schenkt Euch einen MAGI-Stein (d) und ein Rätsel. Nordöstlich liegt ein rätselhaftes Dorf, das allerlei Hinweise offenbart. Nördlich des Dorfes liegen zwei Eingänge. Der untere endet bei einer Truhe, der obere bei Lynn. Nehmt sie mit. Dunatis ist nur ein oller Roboter und wirksam mit THUNDER zu bekämpfen. Er hinterläßt

# TIP DES MONATS

## Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel (Game Boy)

Der "Tip des Monats" stammt von Christian Jagow aus Borken. Alle verzweifelten Rollenspieler dürfen mal ein Auge in die leider stark gekürzte Lösung werfen.

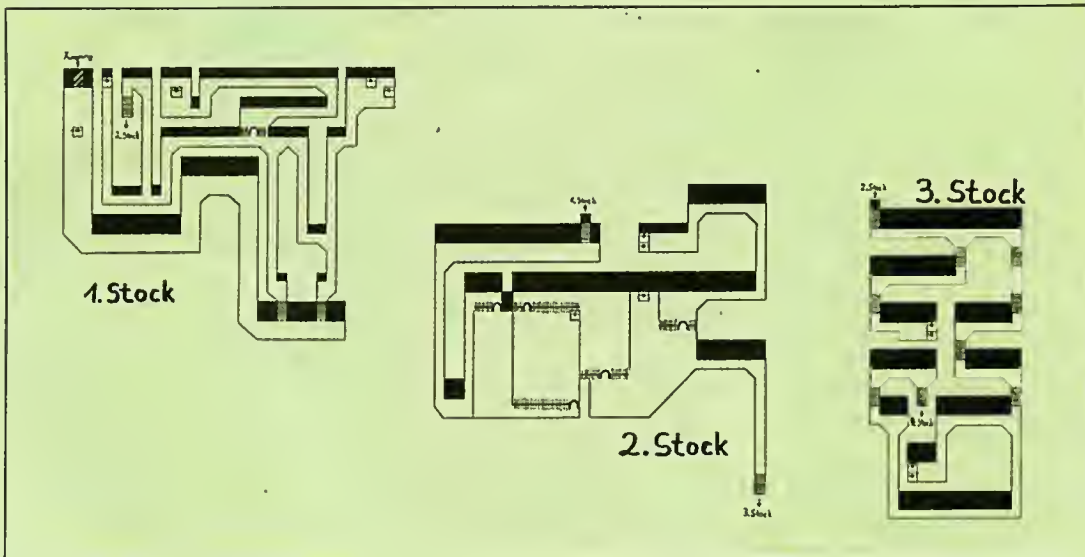
### First World

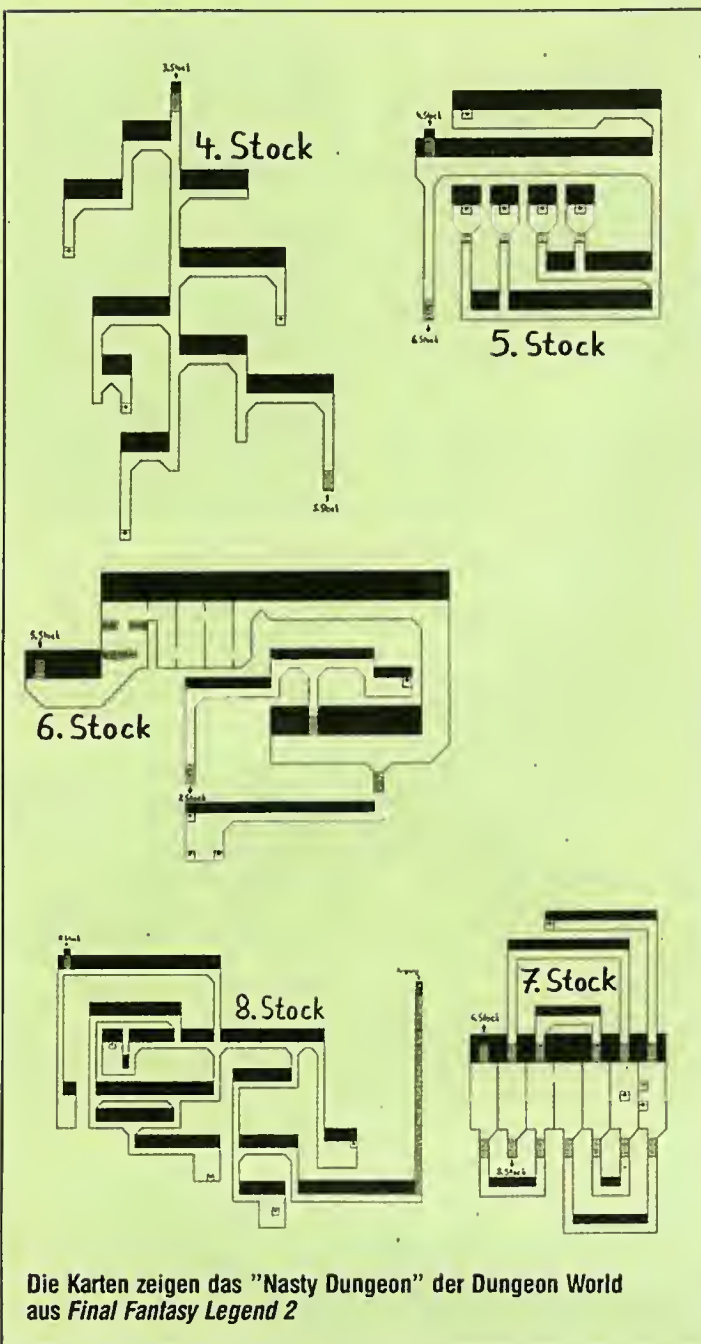
Nachdem Ihr mit Euch mit Eurem Freundeskreis auf die Suche nach dem Vater gemacht habt, verläßt Euch Mr.S noch vor Betreten der Stadt. Nach diversen Schwätzchen stattet Ihr der Priesterin Ki im westlich gelegenen Shrine of Isis einen Höflichkeitsbesuch ab. Sie gibt Euch den Standort der Relics of Ancient Gods: vom großen Felsen 4 Schritte

nach Osten und 3 nach Süden. Ihr findet an diesem Ort 3 MAGI-Steine und öffnet mit ihnen das Tor. Redet mit den beiden Halbtoten und wetzt wieder zu Ki. Sie kommt nun mit und auf geht's zu Ashura. Unterwegs darf noch in einer Stadt eingekauft werden. Seid Ihr angekommen, fix nach oben gekämpft und das Rhino plattgemacht (mag ICE absolut nicht). Jetzt noch schnell die MAGI's aus den Kisten holen und weg. Ki verläßt Euch nun wieder und Ihr macht Euch durch die Säule (Norden) dünn.

### Ashura's Desert

Der Barkeeper in der Stadt weiß als einziger, wo Ashura's Tower steht. Marschliert also vom Kaktus südlich der Stadt, 7 Felder östlich und 7 nach Süden. Jetzt immer weiter nach Süden. Unterwegs findet Ihr noch ein Städtchen für manch interessanten Plausch. Im Turm selbst befreit Ihr Mask und holt die Ausrüstung (Schrank hinterm Gefängnis). Mit ihm mach' Ihr Ashura an (keinen Zauber!). Den Heiler der Gruppe vorher mit MAGI (e) ausstatten. Habt Ihr gesiegt, besucht Ihr Ki. Sie gibt





Die Karten zeigen das "Nasty Dungeon" der Dungeon World aus Final Fantasy Legend 2

MAGI (a, b, c) und einen Heiltrank. Jetzt Lynn nach Haus bringen. Im südlichen Dorf mit dem Wirt reden. Das Auge findet Ihr im Unterwasservulkan (Landzunge südlich des Dorfes), und noch mehr. Nun zur Höhle im westliche Gebirge — MAGI (c, f, g).

**Guardian's Town**

Auf der Jukebox "Heroic Tune" spielen, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Überraschung! Nach allem Wirrwarr die Wachen am Ausgang niederstrecken (MAGI). Vater kommt nun auch wieder mit. Am Fuß der Säule informiert Euch ein Wächter über Lynn's Gefangennahme.

**The Dead End**

Lynn's Entführer sollte kein Problem darstellen. Vater stürzt sich mutig auf ihn, gibt Euch vorher aber noch einen

MAGI-Stein. Dem Ninja nehmt Ihr noch 'nen MAGI-Stein ab. In Lynn's Haus angekommen, kriegt Ihr einen weiteren als Dankeschön von Lynn's Mutter.

**Venus World**

In der Stadt der Göttin Venus erzählt Euch ein Mädchen die traurige Geschichte ihres Bräutigams. Im Dorf, außerhalb der Stadt, trifft Ihr auf Leon, den Bräutigam. Er macht sich große Sorgen um sein Mädchen. Auf einen Hinweis hin untersucht Ihr die Kanalisation nördlich der Stadt. In zwei Räumen findet Ihr je drei MAGI-Steine. In der jeweils rechts unten befindlichen Truhe befinden sich Monster — also Finger weg! Versucht Ihr nun Flora zur Flucht zu bewegen, gibt's ein Erdbeben und die Ruins of the Ancient Gods

erscheinen nördlich des Dorfes. Als Ihr die MAGI-Steine vor dem Ausgang einsammelt, krallt sich der flinke Leon einen und geht stiften. Daraufhin mischt Ihr Euch unter die Hochzeitsgäste und stellt Euch nach einer ergreifenden Szene Venus. Diese behandelt Ihr mit STONE und schon gibt's allerlei MAGI. Leon ist nun auch wieder glücklich, gibt Euch den Stein und ab zur nächsten Welt.

Die restlichen Welten entschlüsseln wir im nächsten Heft. Viel Spaß beim Monsterprügeln und MAGI-Sammeln.

**Double Dragon 2 (Game Boy)**

Sichere Tips um auch "Hard" zu schaffen, stammen von Markus Mayr aus Düsseldorf.

Die Gegner immer ohne Waffen angreifen, dann den Luftdreh sprung ansetzen, und wenn der Gegner am Boden liegt, den fliegenden Knie-schlag (nah heran gehen und A oder B) benutzen. Bei bewaffneten Gegnern immer in Bewegung bleiben und warten, bis sie nahe genug sind. Dann zweimal A und B. Mit dieser Taktik besiegt man auch alle Endgegner. Viel Spaß!

**F-22 Interceptor (Mega Drive)**

Die Paßwörter zum besten (und einzigen) Flugsimulator auf dem Mega Drive kommen von Silvio Urbiks aus Lahr. Viel Spaß beim "afterburnen" und allzeit gut Flug!

USA	Korea
0lg047	7e000c
0pg04b	7n0040
0tg0cu	7q0181
11g0cs	820284
15g0g4	860288
19g0og	8ae2gn
1dg10t	8i02oi
1lg18d	8mb4g2
1pg1k4	8qb50g
1tg1sg	8ub64p
21g28k	9a06g7
2tg35j	9i06gr
31g50f	9u07s8
35g68t	a2088j
39g8ce	a60akj
3tg94r	aa0ao2
41g98t	ae0b4c
45ga45	ai0dk9
4tgagn	am0fkp
51gb0v	b20fop
51gbgn	b60g43

59gbgn	ba0h0b
61geggq	
65gek2	
69gf0c	
61gi02	
<b>Irak</b>	<b>UdSSR</b>
cag00b	hj0002
ceg04j	hn0006
cig08r	hr00sd
cmg0ca	i701sk
cug0kq	ib0342
d2g1g1	if03kt
d6g1s5	ij04gu
dag2g5	in05cv
dqg30v	ir078q
e2g3s4	j307sn
e6g4cp	j708oo
e6g6cr	jf0abp
eag6c6	jj0b0m
eeg6ki	jn0gbh
eig7gj	jr0c0v
eug88h	jv0egs
f2g8k2	kb0fc6
f6g90c	kf0gcb
fagaci	kj0hgk
fegb8d	kn0i02
figc8h	
fqgd0i	
fugdkh	
g2gegc	
g6gfkl	
giggg5	
gmghoi	
<b>Ace's Challenge</b>	
ljg041	
lng045	
lrg08d	
lvg0cs	
m3g0gu	
m7g0oa	
mbg14r	
mfg1ce	
mjg1kq	

**Tip aus der Redaktion: Zelda 3 (Super Famicom)**

Kaum trudelte die neueste Zelda-Version in unserer Redaktion ein, war es um die Link-Liebhaber Michael und Martin geschehen. Trotz japanischer Texte wurden die Geheimnisse des Moduls in nächtelangen Spielesitzungen enträtselt. Stolperten unsere Tester über ein härteres Problem, dampften die privaten Telefonleitungen. Michaels Telefonrechnung erreichte neue schwindelerregende Höhen: Er rief sogar bei Nintendo in Japan an. Natürlich wollen wir Euch unsere Erkenntnisse nicht vorenthalten. Hier findet Ihr die erste der beiden Landkarten von Hyrule und der Schattenwelt, nebst Markierungen für besondere Orte, die Ihr besuchen solltet.

mh

# Hyrule

**1:** Links Haus. Hier startet das Abenteuer.

**2:** Hier wohnt ein älterer Mann, der Link ein paar famose Stiefel vermacht, die Ihr später gut gebrauchen könnt.

**3:** Der erste Dungeon. Ein Edelstein muß dort gefunden werden.

**4:** Das Hexenhaus. Vor dem Haus steht eine Hexe und kocht ein Süppchen. Die Hexe nimmt Euch die Pilze ab, die Ihr in dem Wald findet. In dem Haus befindet sich eine Kräuterfrau die drei verschiedenfarbige Tränke, einer zur Heilung, einer zum Aufrischen der Magiepunkte, einer für beides.

**5:** Der obere Wasserfall. Vom Hexenhaus könnt Ihr zu diesem Wasserfall bequem zu Fuß gehen (immer auf den Sandbänken bleiben). Kommt Ihr an dem oberen Wasserfall an, bebt kurz die Erde und ein Monster erscheint. Erfreulicherweise mag das Untier Link und schenkt ihm einen Satz Schwimmflossen.

**6:** Der untere Wasserfall. Mit den Schwimmflossen könnt Ihr in diesen Wasser-

**7:** Die Kirche. Hier landet Ihr, wenn Ihr die Prinzessin aus dem Königsschloß befreit habt.

**8:** Das Königsschloß. Zweimal müßt Ihr in das Schloß. Das erste Mal wartet die Prinzessin auf Eure Befreiung (der Thron im Thronsaal läßt sich verschieben!). Das zweite Mal müßt Ihr zurückkehren, wenn Ihr alle Edelsteine und das Schwert gefunden habt. Der Obermütz des Schlosses läßt sich mit einem Trick erledigen. Wenn der Finsterling Magiekugeln auf Euch abschießt, können diese per Schwert hieb an den Absender zurückgeschickt werden. Greift niemals den Knaben direkt an — ein Treffer mit dem Schwert entzieht Euch den Lebenssaft, nicht dem Obermütz.

**9:** Der Friedhof. Alle Grabsteine lassen sich verschieben, aber nur unter dem Stein in der linken oberen Ecke befindet sich ein Geheimgang.

**10:** Die Holzfällerhütte. Erst später, wenn Ihr die Schattenwelt besucht habt, kommt Ihr an dieser Stelle weiter.

**11:** Der Zugang zum Bergmassiv.

die Schattenwelt zu erreichen. Unter dem Stein in der Mitte des Steinkreises befindet sich ein Warp-Feld, mit dem Ihr in die Schattenwelt gelangt. Neben zwei Monstern befinden sich auf der linken Seite besondere Markierungen. Hier müßt Ihr den Spiegel benutzen.

**14:** Der Wald. In der linken oberen Ecke befindet sich das "Mastersword". In Eurem Gepäck ist neben dem Schwertsymbol die Ziffer "2" zu sehen, wenn Ihr das richtige (ein paar falsche liegen im Wald herum) gefunden habt. Insgesamt gibt's vier verschiedene Schwerter im Spiel. Außerdem findet Ihr zwei Pilze (Ihr müßt zweimal in den Wald). Bringt die Pilze zu der Hexe. In der Hütte gibt es dann ein feines Zauberpulver.

**15:** Das Dorf. Die drei wichtigsten Plätze im Dorf sind der Wetterhahn, die Hütte mit dem Kranken Jungen und der Flaschenhändler. Wenn Ihr die Hütte des Jungen betretet, bekommt Ihr ein Fliegennetz, mit dem Elfen und Bienen gefangen werden können. Der Wetterhahn wird lebendig, wenn Ihr die Flöte gefunden habt. Der Flaschenhändler verkauft zwei Flaschen.

**17:** Der Flötenwald. Auf dem Baumstumpf, in der Mitte des Waldes trifft Ihr einen Flötenspieler, der sofort verschwindet, wenn Ihr auftaucht. In der Schattenwelt sitzt an der gleichen Stelle ein alter Mann, der Euch eine Schaufel überreicht. Mit der Schaufel könnt Ihr die Flöte ausgraben. Diese findet Ihr in der linken oberen Ecke des Hyrulewaldes.

**18:** Der Eremit. Ein recht einsilbiger Bursche, der erst ein paar Worte spricht, wenn Ihr das Holzschild neben ihm herausreißt. Um einen Gegenstand von ihm zu bekommen, müßt Ihr in der Schattenwelt die blaue Kiste aus der Schmiede abholen und zum Eremiten bringen. Der Lohn der Mühe ist eine leere Flasche.

**19:** Die Brücke. Mit den Schwimmflossen könnt Ihr unter diese Brücke paddeln. Hier schläft ein alter Saufbruder, der Euch eine weitere leere Flasche gibt.

**20:** Der Damm. Um in der Schattenwelt in den zweiten Dungeon zu gelangen, müßt Ihr in Hyrule erst den Damm öffnen — einfach an dem Hebel ziehen.

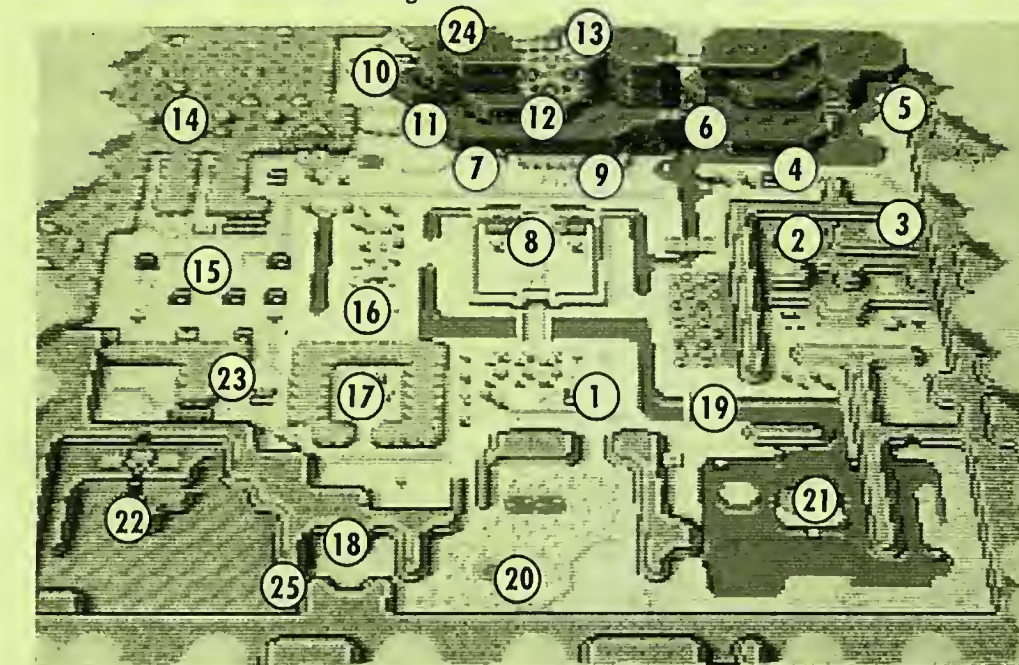
**21:** Die Vermehrungsfee. In der Höhle auf dieser Insel befindet sich eine Fee, die gegen Einwurf von 100 Kristallen die maximale Anzahl der Bomben oder Pfeile erhöht. Ebenfalls nur über diese Insel könnt Ihr den fünften Dungeon in der Schattenwelt erreichen.

**22:** Das Wüstenlabyrinth. Dies ist der zweite Dungeon in Hyrule. In das Labyrinth gelangt Ihr, wenn Ihr am Eingang das Buch aus der Bibliothek vorzeigt.

**23:** Die Bibliothek. An das Buch auf dem Regal kommt Ihr, wenn Ihr mit den Pegasusschuhen ausgestattet seit. Einfach gegen das Regal laufen.

**24:** Der erste Magiestein. Link muß der grünen Säule das Buch aus der Bibliothek zeigen. Dann zerspringt die Säule und Ihr bekommt den ersten Magiestein.

**25:** Der zweite Magiestein. Um die grüne Säule zu zerstören, verwendet Ihr wieder das Buch. Um aber zu der Säule zu gelangen, müßt Ihr erst in die Schattenwelt und von dort via Spiegel wieder zurück.



fall hineinschwimmen. Oben befindet sich ein Zaubersbrunnen. Die Elfe, die hier erscheint, wandelt zwei Eurer Gegenstände um. Aus dem blauen Bumerang wird ein roter mit höherer Reichweite, aus dem Standard-schild ein besseres Schild.

**12:** Hier wohnt ein alter Mann, der Euch einen Spiegel gibt. Nur mit dem Spiegel und speziellen Warpzonen könnt Ihr zwischen Hyrule und der Schattenwelt pendeln.

**13:** Der Bergfestung. Dieses Labyrinth ist nur durch

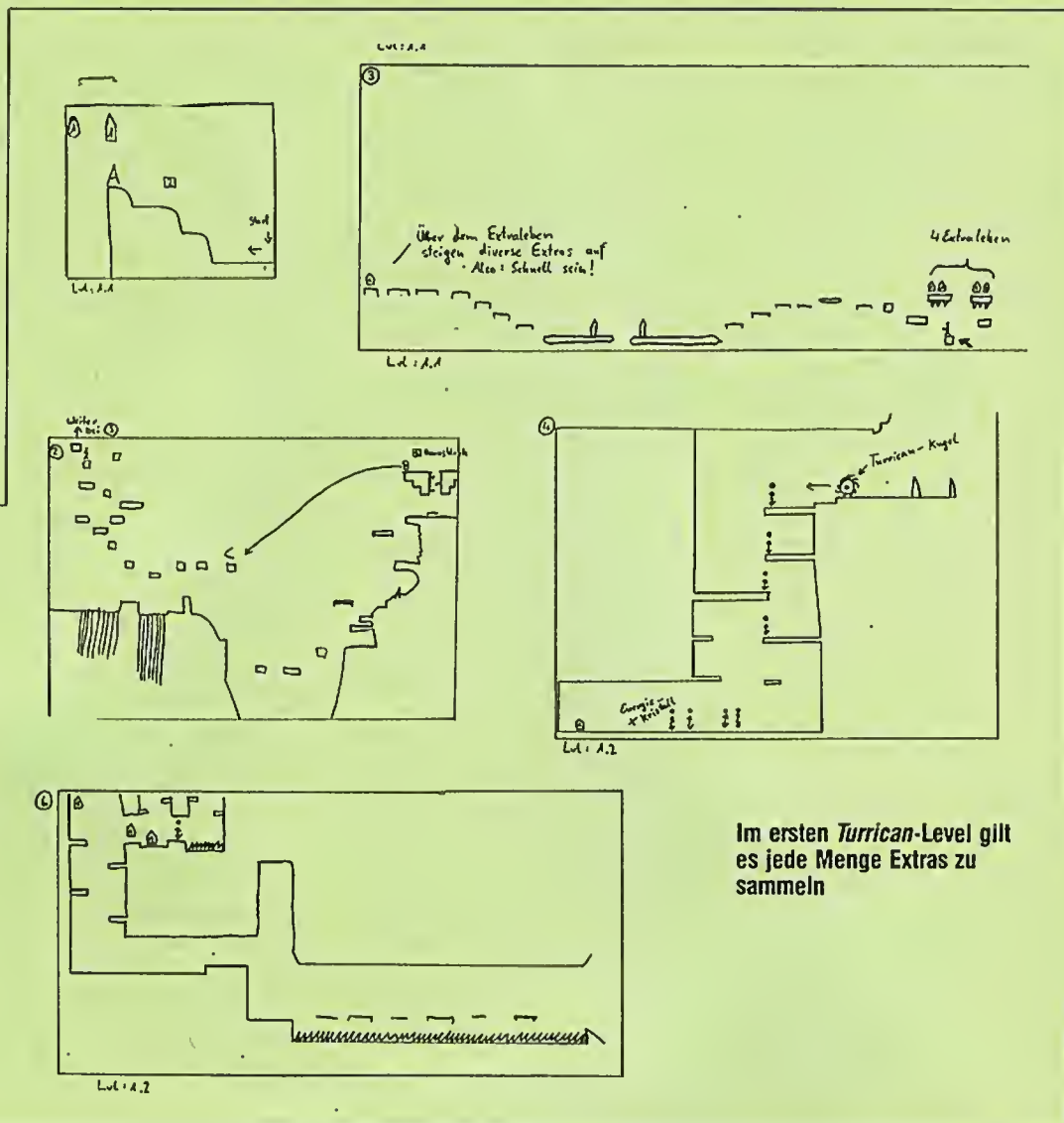
**16:** Der Schmied. Ohne seinen Gehilfen kann der Schmied nichts machen. In der Schattenwelt findet Ihr einen eingesperrten Frosch. Wenn Ihr diesen zur Schmiede bringt, basteln die beiden ein neues Schwert (Nummer 3).

## Turrican (Game Boy)

Ein paar Karten und kleine Tips zum Action-Hit *Turrican* kommen von Nils Trapp aus Neulußheim.

End- und Mittelgegner immer als "Turrican-Kugel" bekämpfen. Sie können Euch keine Energie abziehen, Ihr hingegen dürft sie mit "Power-Lines" und normalen Schüssen zermürben.

Auf den Karten seht Ihr, wo 11 Extraleben im ersten Level versteckt sind.



Im ersten *Turrican*-Level gilt es jede Menge Extras zu sammeln

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	VLL1	26	4GL1	51	FLLF	76	HGL3
2	VGL1	27	CLL1	52	FGLF	77	ZLL3
3	KLL1	28	CGL1	53	3LLF	78	ZGL3
4	KGL1	29	5LL1	54	3GLF	79	GLL3
5	WLL1	30	5GL1	55	DLLF	80	GGL3
6	WGL1	31	BLL1	56	DGLF	81	ILL3
7	JLL1	32	BGL1	57	4LLF	82	1GL3
8	JGL1	33	VLLF	58	4GLF	83	FLL3
9	XLL1	34	VGLF	59	CLLF	84	FGL3
10	XGL1	35	KLLF	60	CGLF	85	3LL3
11	HLL1	36	KGLF	61	5LLF	86	3GL3
12	HGL1	37	WLLF	62	5GLF	87	DLL3
13	ZLL1	38	WGLF	63	BLLF	88	DGL3
14	ZGL1	39	JLLF	64	BGLF	89	4LL3
15	GLL1	40	JGLF	65	VLL3	90	4GL3
16	GGL1	41	XLLF	66	VGL3	91	CLL3
17	1LL1	42	XGLF	67	KLL3	92	CGL3
18	1GL1	43	HLLF	68	KGL3	93	5LL3
19	FLL1	44	HGLF	69	WLL3	94	5GL3
20	FGL1	45	ZLLF	70	WGL3	95	BLL3
21	3LL1	46	ZGLF	71	JLL3	96	BGL3
22	3GL1	47	GLLF	72	JGL3	97	VLLD
23	DLL1	48	GGLF	73	XLL3	98	VGLD
24	DGL1	49	1LLF	74	XGL3	99	KLLD
25	4LL1	50	1GLF	75	HLL3	100	KGLD

Die 100 Paßwörter zu *Bubble Bobble* (Game Boy)

## Bubble Bobble (Game Boy)

Alle 100 Paßwörter zu dem lustigen Kaugummispektakel *Bubble Bobble* sandte uns Jürgen Weinelt aus Hammelburg:

## Rolling Thunder (Mega Drive)

Und hier endlich alle Paßwörter zum Mega-Drive-Spiel *Rolling Thunder 2*. Sie stammen von Christian Donauer aus-Neumarkt.

## A.P.B. (Lynx)

Um bei *A.P.B.* besonders schnell zu tanken, haltet Ihr am Highway 12 genau zwischen zwei Tankstellen an und der Tank füllt sich zweimal so schnell.

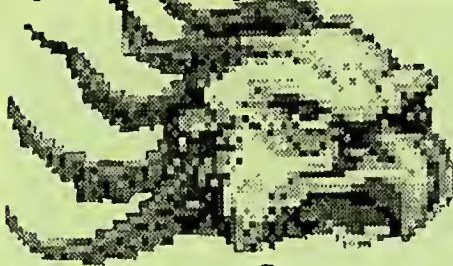
## Road Rash (Mega Drive)

Um im vierten Level mit sieben Millionen Dollar zu starten, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:  
34441 01ms0  
nv8uc 3qj8r

Level 2	—	MAGICAL THUNDER LEARNED SECRET
Level 3	—	NATURAL FIGHTER CREATED GENIUS
Level 4	—	ROLLING NUCLEUS SMASHED NEURON
Level 5	—	CURIOUS PROGRAM PUNCHED POWDER
Level 6	—	LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET
Level 7	—	PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET
Level 8	—	NATURAL RAINBOW ELECTED FUTURE
Level 9	—	MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER
Level 10	—	DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE
Level 11	—	PRIVATE THUNDER CREATED POWDER







# GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

## YARTAR

Eure Heimatstadt ist YARTAR und wird auch "Zentrum des Savage Frontier" genannt. Die Gruppe sollte die Stadt in regelmäßigen Abständen besuchen, um hier Ausrüstung zu kaufen, Charaktere zu schulen, Wunden zu heilen usw. Diese Dienstleistungen werden auch in einigen anderen Hauptstädten angeboten, aber Yartar scheint oft auf dem Weg zu liegen.

Zu Beginn sollte die Gruppe sich ausruhen, sich die Zaubersprüche einprägen, Waffen und Rüstung einkaufen und die Stadt erkunden.

**Ruheort:** Nur im Inn.

**Rückkehr nach Yartar:** Im späteren Verlauf des Spieles findet die Gruppe den Ring of Reversal. Wenn Ihr Yartar mit dem Ring durchquert, geratet Ihr beim Verlassen der Stadt in den Hinterhalt von Kraken Society. Seht daher zu, daß Euer Spielstand vorher gespeichert ist, alle Wunden abgeheilt und die Zaubersprüche gemerkt sind.

**Monster:** Sollte die Gruppe den Ring of Reversal errungen aber Sub-Yartar noch nicht gesäubert haben, werden Krakens Agenten Euch in den Hauptstraßen angreifen. Ist Sub-Yartar erstmal gesäubert, müßt Ihr noch zwei Attacken überstehen, danach ist Yartar sicher.

1. Die Wächter halten die Gruppe beim Eintritt in die Stadt an. Wenn Ihr die Stadt erkundet habt, lassen sie Euch passieren.

2. Der Inn of the Glowing Gem. Hier beginnt das Spiel. Versichert Euch, daß Euer Spellmaster sich die Zaubersprüche gemerkt hat.

3. Die Tired Traveller Taverne.

4. Das Yartar Waffenarsenal. Hier kauft Ihr Waffen und Rüstung ein.

5. Das Schulungsgebäude. Charaktere, auch NPCs wie Krevish, können hier geschult werden, um die Kenntnisse des nächsten Levels zu erwerben.

## Clue-Book (1)

Die ersten drei Städtekarten und die Ereignisse in den jeweiligen Städten findet Ihr im ersten Teil des neuen Clue Books.

6. Der Stadtwächterposten. Die Wächter leiten die Gruppe zu den Riverboat Rentals und lassen Euch wissen, daß Schiffe, die die Trackless See befahren, von Luskan auslaufen.

7. Der Tresorraum. Hier könnt Ihr Gegenstände oder Geld aufbewahren, das Ihr nicht mit Euch tragen wollt. Später erwirbt die Gruppe die magische Karte und hat damit Zugang zu den hier lagernden Schätzen auch in den Tresorräumen von Silvermoon und Neverwinter. Bis dahin ist nur dieser Tresorraum geöffnet.

8. Hier wohnt der Waterbaron, der Befehlshaber von Yartar.

Er erzählt Euch von einigen der Probleme, die diese Gegend hat.

9. Der Tempel von Tymora. Gegen eine Gebühr könnt Ihr hier Tote zum Leben erwecken, Wunden heilen, Gift neutralisieren und zu Stein gewordene Charaktere wieder lebendig machen.

10. Das Hauptquartier der Stadtwächter.

11. Frydhazes Laden für ungewöhnliche Gegenstände.

12. Am Flußufer befinden sich Kahnbaugesellschaften.

13. Boat Rentals. Die Gruppe kann in fast jeder Stadt ein Boot mieten. Ein Pfand muß

hinterlegt werden, das Ihr wiederbekommt, wenn das Boot hier oder in einer anderen Stadt unbeschädigt zurückgegeben wird. Mit den Booten kann die Gruppe die Flüsse der Wilderness Landkarte befahren. Das Befahren der Flüsse ist der sicherste Reiseweg, da Monster hier selten angreifen. Das Boat Rental öffnet erst, wenn die Gruppe einen Teil der Stadt inspiziert hat.

14. Northwaters Fischmarkt.

15. Dessarin Bootsreparatur.

16. Three Rivers Festhall. Es ist ein geheimes Versteck der Kraken. Zu Beginn sieht es aus wie jede andere Taverne. Nachdem Ihr den Ring of Reversal errungen habt, werdet Ihr hier von Krakens Spionen angegriffen.

17. Die hinteren Räume der Festhall. Es besteht eine 50%ige Chance, daß Ihr hier auf einen Krakenhauptmann oder Krakenspione trifft. Ein Besiegen vertreibt sie für immer von hier.

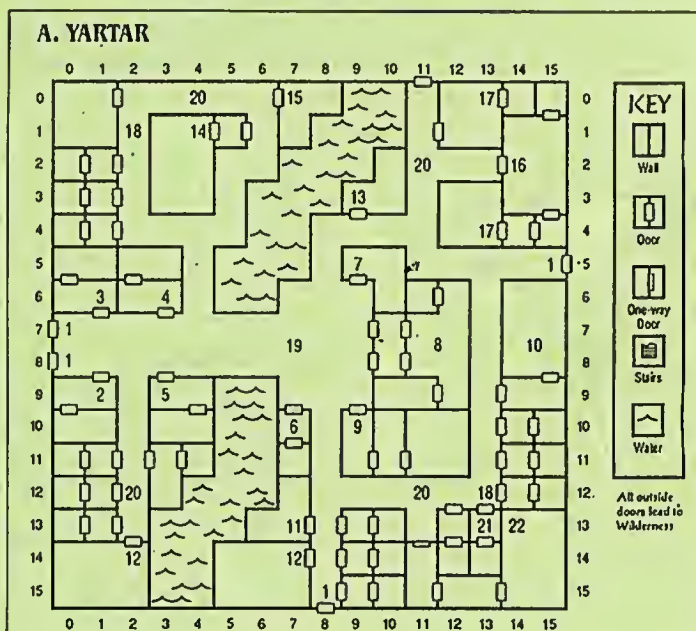
18. Ein Wohngebiet.

19. Dunkle Reiter galoppieren an der Gruppe vorbei, wenn Ihr das erste Mal hier entlanggeht. Einer von ihnen ist Vaalgamon, der Zhentaringeneral, der die Invasion des Savage Frontier organisieren soll.

20. An einem dieser Örtlichkeiten hat die Gruppe die Möglichkeit, einem kleinen, verängstigtem Mann, der von Banditen eingekreist ist, zu helfen. Solltet Ihr dem Mann nicht helfen und die Banditen laufen davon, trifft die Gruppe sie wahrscheinlich wieder. Helft Ihr dem Mann, wenden sich die Banditen Euch zu.

Der Mann, dem die Gruppe zu Hilfe kommt, heißt Krevish. Er kann die Gruppe bis zum Ende des Spieles begleiten. Er kämpft an Eurer Seite gegen die Banditen.

Benutzt einen Schlafspruch, um die Banditen zu stoppen. Versucht so viele wie möglich in dem 3 x 3 quadratischen Gebiet zu erwischen. Der Schlaf-



In Yartar beginnt Euer Abenteuer

spruch ist die wichtigste Waffe zu Beginn des Spieles. Können zwei der Gruppenmitglieder Magic-User-Sprüche benutzen, sollten sie sich beide den Spruch merken. Nach dem Kampf nehmt das Geld und die Gegenstände der Banditen an Euch. Ihr könnt die Gegenstände gegen Bargeld in einem Waffengeschäft verkaufen.

Nachdem die Banditen besiegt worden sind, bietet Krevish Euch Hilfe bei der Arbeitssuche an. Azeptiert Ihr seine Hilfe, führt er Euch zum Hauptmann. Verweigert Ihr die Hilfe, könnt Ihr Eure Meinung ändern, indem Ihr zu Krevishs Haus, Nr. 21, geht.

Der Hauptmann bietet der Gruppe an, nach Nesme zu gehen, um einen bösen Kleriker zu erledigen, der dort sein Unwesen treibt. Der Hauptmann geht, wenn Ihr das Angebot annimmt. Lehnt Ihr ab, müßt Ihr erst einige Krakens beiseite räumen, um das Zimmer verlassen zu können.

In beiden Fällen bietet Krevish Euch an, mit Euch zu gehen. Wenn Ihr ihn mitnehmt, besorgt viel Pfeile für ihn und haltet ihn in der hintersten Reihe. Von Zeit zu Zeit gibt Krevish Hinweise oder Ratschläge. In jedem Fall sagt er die Wahrheit oder gibt einen guten Rat. Solltet Ihr Krevishs Gesellschaft ablehnen, könnt Ihr Eure Meinung immer noch ändern, indem Ihr zu seinem Haus, Nr. 21, geht.

**Hinweise für die Strategie der NPCs:**

Krevish und die Charaktere Ere, Jagaerda und Muthtur (alle können der Gruppe eine Weile helfen) werden bei Kämpfen vom Computer gesteuert. Stellt sicher, daß Krevish und andere NPCs ihre Bogen bereithalten, genügend Pfeile besitzen und sich in der hintersten Reihe aufhalten. Sollten einem NPC die Pfeile ausgehen, stürzt er sich auf den Feind und gefährdet sich und die Gruppe.

**21. Krevishs Haus.** Habt Ihr seine Angebote abgelehnt und wollt Eure Meinung ändern, kommt hierher.

**22. Unterkunft des Hauptmannes.** Hier trifft die Gruppe den Hauptmann, nachdem sie Krevishs Angebot angenommen haben.

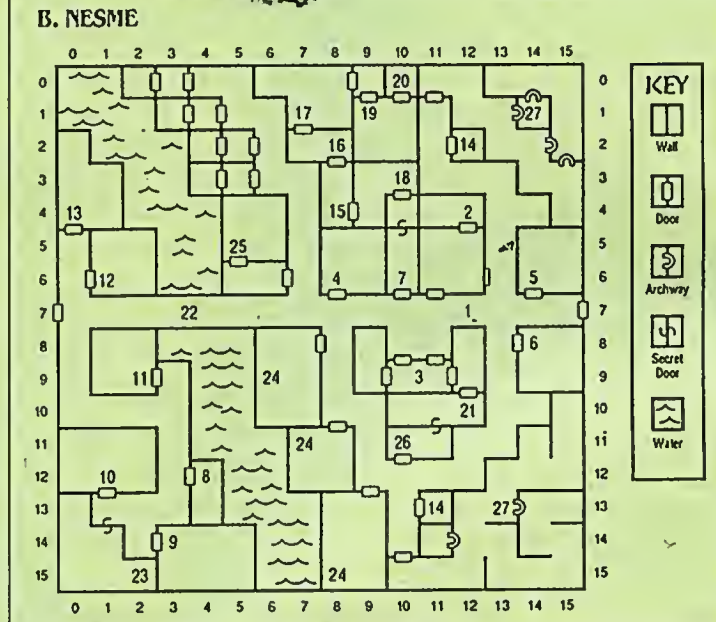
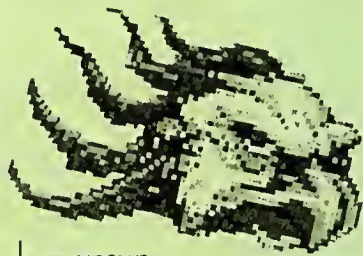
**NESME**

Nesme ist ein gutbewachter Ort mit Stadtmauern am Rande des Trollmoors im nordmittleren Teil der Landkarte. Die Stadtväter fürchten sich vor Mutmaßungen, in denen sich Trollarmeen vor ihren Toren

sammeln. Sie haben jedem Abenteuerer eine Belohnung versprochen, der Trolls in der unmittelbaren Gegend erschlägt.

**Ruheort:** Sicher ausruhen kann sich die Gruppe im Inn oder jeder anderen Nichtstraßenkneipe.

**Monster:** In den Ruinen außerhalb der Palisaden im Nordosten und Südosten halten sich Trolls auf. In den Straßen können bis zu fünf Truppen die Gruppe angreifen.



**In und um Nesme treiben fiese Trolle ihr Unwesen**

**1.** Eine Proklamation bietet jedem 100 Goldstücke, der in den Ruinen außerhalb der Stadt Trolls erschlägt.

**2.** Stadthalle von Nesme. Hier wird die Belohnung für die erschlagenen Trolls ausbezahlt. Der neue Hauptmann, Longtresses Alaraun, erzählt der Gruppe von den Vorfällen in der Stadt, indem er dem Tempel von Waukeen die ganze Schuld gibt.

**3.** Der Tempel von Waukeen. Die Dienstleistungen der Heilkunst werden hier angeboten.

**4.** Die Taverne of the Rivers.

**5.** Die Evermoor Inn.

**6.** Der Palisaden-Waffen-Laden.

**7.** Das Schild besagt: "Wir vertreiben die Pest." Es ist der geheime Banitetempel. Die Gruppe muß das Schloß aufbrechen oder die Tür eintreten, um hinein zu gelangen. Eine

Geheimtür befindet sich in der Nordwand. Brecht das Schloß auf oder tretet die Tür ein, um in den Tempelkomplex zu kommen.

**8.** Basanicas Boat Rentals.

**9.** Hier ist das Hauptquartier der Reiter von Nesme. Der Hauptmann erzählt Euch seine Version der Vorgänge in der Stadt.

**10.** Der Stall der Reiter von Nesme. "Die Pferde werden uns gestohlen," sagt der Stallbursche.

**11.** Hauptquartier des Hafenmeisters.

**12.** Ein leeres Warenhaus.

**13.** Dieses Gebäude ist in Vorratsbunker unterteilt. Lizardmänner haben sich Lebensmittelvorräte erkämpft. Sie greifen auch die Gruppe an, wenn sie hier auftaucht.

Raum betreten. Ein Blesspruch kann der Gruppe nützlich sein. Haben die Magic-Users sich die Sleep- und Charm-Person-Sprüche eingeprägt?

Ist er einmal besiegt, mobilisiert der Banitekleriker seine letzten Kraftreserven, um einige Papiere anzuzünden. Ein Blatt fällt dem Feuer zum Opfer, ausgerechnet der Plan des Zhentarim zur Eroberung des gesamten Savage Frontier.

Normalerweise sind die Banites mit Zhentarim verbündet. Doch bei einer Eroberung fürchten sie, daß die historische Beziehung zwischen dem Tempel der Banite und den Kräften des Zhentil Keep ins Wanken geraten können: Daher haben sie beschlossen, den Plan zur Eroberung des Savage Frontier zu vereiteln.

Der Brief besagt, daß der Kleriker, der gerade getötet wurde, einer der drei Männer war, die den Plan des Zhentarims stoppen könnten. Die zwei anderen sind ein kollegialer Banite, der in Silverymoon lebt, und ein Magic-User, der sich im Süden aufhält. Der Mann war auf dem Weg nach Silverymoon, um seinen Komplizen während des Festivals von Mielikki zu treffen.

Aus Versehen habt Ihr genau das getan, was die Krakens geplant haben: einen der Wegsteine zu Zhentarims Plan beiseite zu räumen. Nun müßt Ihr Euch einer neuen Mission annehmen: Findet den Banitekleriker in Silverymoon und rettet das Savage Frontier!

**20.** Drei Zhentarimagenten sitzen hier ein. Wenn sie befreit werden, sind sie überrascht und erfreut zu hören, daß der Banitekleriker getötet wurde. Sie waren nach Nesme geschickt worden, um die gleiche Aufgabe zu erfüllen.

**21.** Die Gruppe überrascht die Priesterin von Waukeen in ihren privaten Räumen. Sie glaubt irrtümlich, daß Ihr geschickt worden seid, um sie zu töten. Schnell bemerkt sie aber, daß Ihr die Geheimtür entdeckt habt, nachdem Ihr gegen die Krakens gekämpft habt. Sie erzählt Euch ihre Version der Dinge, die in Nesme geschehen sind und gibt allein Longtresses die Schuld.

**22.** Eine Steinbrücke, die über den Fluß Surbin führt.

**23.** Banites verstecken sich hinter der Geheimtür in der Palisaden. Sie haben Pferde um einen Bürgerkrieg zu entfachen. Sie haben versucht die Schuld den Barbarians zuzuschreiben.

**14.** Station der Stadtwächter. Die Ausgänge liegen am Ende der Straße nahe der Wächterstation.

**15.** Die Bibliothek des Banitetempels.

**16.** Wandgemälde zieren die Decke.

**17.** Eine Gruppe Orks und Banitekleriker halten sich in diesem Raum des geheimen Tempels auf.

**18.** Lizardmänner und Orks bewachen den Eingang zum Banitetempel.

**19.** Das ist der Raum des Baniteklerikers, den die Gruppe sucht. Hier findet der erste große Kampf statt. Der Kleriker wird von einer Truppe Orks, Lizardmänner und einigen Anhängern seines geheimen Schreines beschützt.

Versichert Euch, daß Ihr alle gesund seid und alle Sprüche gemerkt sind, bevor Ihr diesen

Silverymoon ist eine Stadt der Magier und Musiker

24. In jedem dieser Warenhäuser kann die Gruppe auf eine Horde Riesenfrösche treffen. Sie greifen die Gruppe bei den nassen Wänden nahe dem Flußufer an.

25. Ihr werdet von Barbarians angegriffen.

26. Die örtlichen Krakenespione haben hier ihr Versteck. Sie wollen die Priesterin von Waukeen entführen, indem sie die Geheimtür an der Rückseite des Tempels benutzen. Die Krakens haben den Haß zwischen der Priesterin und Longtresses geschürt, um von ihren eigentlichen Absichten abzulenken.

Nachdem die Krakenespione besiegt worden sind, findet Ihr, wenn Ihr Euch im Suchmodus befindet, die Geheimtür in der Nordwand des Raumes.

27. Trolls bewohnen die Ruinen außerhalb der Palisaden. Sie sind immun gegen Sleep-Sprüche. Sollte ein Magig-User sich mindestens im dritten Level befinden, benutzt den Stinking-Cloud-Spruch, um die Trolls zu zwingen, durch eine schädliche Gaswolke anzugreifen.

Stellt Euch so auf, daß sich die besten Kämpfer in einer vertikalen Linie in dem Torgang in der Kampfszene aufbauen und die übrigen Kämpfer dahinterstehen. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

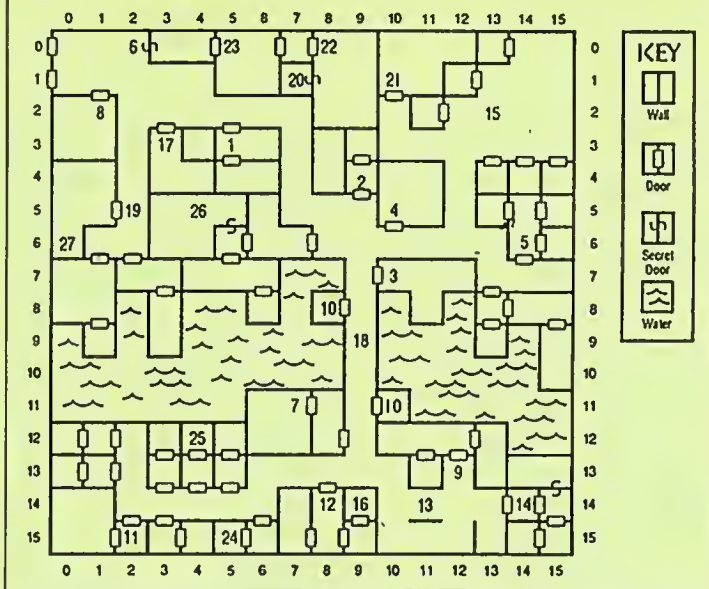
SILVERMOON

Silverymoon ist eine große Stadt im Nordosten der Landkarte. Die Bewohner kümmern sich mehr um das Studium der Magie, Musik usw. und nicht so sehr um die Verteidigung der Stadt. Hier ist der Sitz einer der Geschäfte, bei dem Ihr magische Gegenstände erwerben könnt.

Das Festival von Mielikki wird auf der Lichtung von Mielikki gefeiert, in dem kleinen Teil der Stadt südlich vom Fluß. Es findet jeden siebten Tag in dieser Jahreszeit statt. Transparente überall in der Stadt verkünden, in wieviel Tagen das nächste Fest stattfindet. Die Gruppe kann im Inn übernachten bis das Fest beginnt.

Ruheort: Ihr könnt Euch im Inn sicher ausruhen oder an jedem anderen nichtöffentlichen

C. SILVERMOON



Ort. In den Straßen, auf dem Markt oder auf der Lichtung von Mielikki könnt Ihr nicht verweilen.

Monster: Am Marktplatz lauern Euch Banditen auf. Wenn Ihr das Versteck gefunden habt, erfolgt noch ein Angriff, dann habt Ihr Ruhe vor den Banditen. An den Pieren und Warenhäusern setzen Euch Lizardmänner zu.

1. Vilriels Laden für nützliche Gegenstände

2. Der Tresorraum von Silverymoon. Der Raum bleibt geschlossen bis die Gruppe die Card of Counting von Amanitas in Everlund bekommen hat. Habt Ihr erst die Karte, könnt Ihr auf magische Weise Eure Schätze verwahren und wiedererhalten. Die Karte gilt in allen drei Tresorräumen (Silverymoon, Yantar und Neverwinter) als wären sie alle ein Raum.

3. Moonbridge Boat Rentals.

4. Helmers Wall Taverne.

5. Inn of the Downstream Run.

6. Eine Geheimtür im Osten führt zu den versteckten Gebieten, wo die Zhentarim ihre Gefangenen halten.

7. Das Lady's College. Der Dekan erzählt Euch von den Problemen der Stadt.

8. Padrumms Waffengeschäft.

9. Der Tempel von Mielikki. Ein Transparent zeigt an, wieviele Tage es noch zum Festival sind, das jeden 7. Tag stattfindet. Im Tempel könnt Ihr heilende Dienstleistungen in Anspruch nehmen.

10. Die Brückenwächter garantieren Euch, daß die unsichtbare Brücke über den Fluß Rauvin sicher ist.

11. Miresk's School of Thaumaturgy und Laden für magische Gegenstände. Die magischen Gegenstände sind teuer, zu teuer für diese frühe Phase des Spieles. Später, wenn die Gruppe mehr Geld besitzt, sollte sie nach Silverymoon zurückkehren und alles mitnehmen, das von Nutzen sein könnte. Das Geschäft bietet drei verschiedene Klerikerscrolls, Zaubersprüche für Unsichtbarkeit, Geschwindigkeit und Extrahelkraft an, Geschicklichkeitspanzerhandschuhe, +1-Pfeile und +1-Dolche.

12. Das Vault of the Sages. In dieser alten Bücherei für Magic-Users hält sich Amanitas auf, wenn er in Silverymoon ist. Er war kürzlich hier, ist aber bei einem Streit verschwunden. Ihr könnt das Gebäude nach Hinweisen absuchen.

13. Die Lichtung von Mielikki. Hier findet alle sieben Tage das Festival statt.

14. Broadlands Schmiede, Sattel- und Zaumzeuggeschäft. Der Laden ist nur während des Festivals geöffnet. Dort befindet sich auch der verborgene Baniteschrein. Sobald Broadland erscheint, wählt "Discuss Festival" und dann "Friend in Nesme sent us".

Broadlands hält Euch fälschlicherweise für den Banitekomplizen und führt Euch durch die geheime Öffnung im hinteren Teil des Geschäftes.

Dort berichtet Broadland über den Zhentarimplan und erklärt, daß ein Magic-User namens Amelior Amanitas einen Weg gefunden hat, den Angriff auf die Region zu vereiteln. Amanitas wohnt im Vault of the Sages. Broadland rät Euch ihn aufzusuchen.

15. Hier ist der Marktplatz.

16. Beim Durchsuchen des Raumes findet die Gruppe einen Hinweis auf das Versteck im Norden der Stadt, zu dem die Zhentarim Amanitas verschleppt haben.

17. Hall of Training.

18. Das ist die Moonbridge, die sich unsichtbar über den Fluß Rauvin hinzieht.

19. Die Warenhäuser und Piere sind entlang dem Fluß gebaut.

20. Ereik, Amanitas grimmiger, aber loyaler Assistent, ist an die Wand gekettet. Nachdem Ereik befreit wurde, erzählt er, daß Amanitas nach Everlund verschleppt wurde. Von dort aus soll Amanitas von den Zhentarim zum Zhentil Keep gebracht und gefoltert werden. Ereik fleht die Gruppe an nach Everlund zu ziehen, um den großen Magic-User zu retten. Er bietet Euch an mitzugehen bis Amanitas befreit wurde oder die Gruppe das Gebiet von Silverymoon und Everlund verläßt.

21. Mehrere Banditen sortieren hier im Versteck ihre Beute.

22. Eine kleine Gruppe von Trolls bewohnt den Raum. Jemand schreit sie an, doch die Gruppe muß sich erst gegen die Trolls behaupten, bevor sie sehen kann, wer dort ruft.

Es ist eine wichtige Schlacht. Die Trolls sind robust. Versichert Euch, daß alle bei Gesundheit sind und jeder Zauberspruch gespeichert ist. Ein Bless-Spruch vor dem Kampf könnte helfen.

Die Gruppe befindet sich in einem Türbogen, als der Kampf beginnt. Die drei besten Kämpfer sollten sich wieder vertikal im Türbogen aufbauen, der Rest der Gruppe dahinter. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

Ihr erbeutet auch ein Stück Schmuck. Laßt es in einem Laden schätzen. Wenn der Wert hoch ist, könnte das Geld einigen Mitspielern zu einer Schulung verhelfen.

23. Einige Orks bewachen den Raum.

24. Eine Horde Orks versteckt sich im Haus.

25. Dieses Gebäude wurde von Barbarians eingenommen.

26. Hier im Versteck befinden sich mehrere Krakenespione und ein Krakenhauptmann. Benutzt einen Sleep-Spruch für die Spione und umzingelt dann den Hauptmann. Nach erfolgreichem Kampf findet Ihr eine Karte des Krakengebietes unter Yantar.



- Wir sind eine marktführende junge High-Tech-Unternehmensgruppe mit überdurchschnittlichem Wachstum. Unser Metier sind Zeitschriften, Bücher und Software. Mit unseren über 1000 Mitarbeitern in fünf Ländern Europas und in den USA erzielten wir 1990 einen Umsatz von mehr als 450 Millionen DM.

Wir suchen

## ● Anzeigenverkäufer/innen im Zeitschriftenverlag

Ihre Aufgaben:

- Zu Ihren Aufgaben gehört es, neue Anzeigenkunden zu akquirieren sowie den vorhandenen Kundenstamm zu pflegen.
- Die wichtigsten Marketinginstrumente sind Kundenbesuche und das Telefon.
- Sie beraten den Kunden bei seiner Mediaplanung. Das bedeutet im Kern, dem Kunden zu zeigen, welche unserer Computerzeitschriften eine besondere Affinität zu seinen Marketingzielgruppen aufweist. Für diese Beratung steht Ihnen ein breites Spektrum an Argumentationshilfen unseres Marketingservices zur Verfügung.

Unsere Anforderungen:

- Sie sollten Spaß am Verkaufen haben und selbstbewußt auftreten können.
- Idealerweise haben Sie eine kaufmännische Ausbildung und bringen Computer-Know-How mit. Verlagskenntnisse sind von Vorteil.

## ● Verkaufs-Außendienstmitarbeiter/innen im Buch- und Software-Verlag

Ihre Aufgaben:

- Sie sind für den Verkauf von Büchern und Software an Buchhändler, PC-Fachhändler und Warenhäuser zuständig.
- Sie gewinnen neue Händler und präsentieren unsere Produktpalette.
- Sie pflegen die Kontakte zu unseren Kunden.

Unsere Anforderungen:

- Sie haben Freude am Verkaufen.
- Sie kennen die Verlagsbranche.
- Sie besitzen ausreichend Kenntnisse über die wichtigsten Standard-Softwareprodukte auf dem Markt.
- Sie verfügen über ein sicheres Auftreten und können überzeugen.
- Sie sind selbständiges Arbeiten gewöhnt und bereit, Verantwortung zu übernehmen.

Bitte wenden Sie sich auch an uns, wenn Sie sich für eine Tätigkeit als Account Manager/in, Traffic Manager/in in der Werbung, Fachredakteur/in oder Layouter/in interessieren.

Besuchen Sie uns am 15. März von 11 bis 16.30 Uhr in unserem  
Karriere-Corner auf der CeBIT in Halle 7, Stand D34/E33.

Ab sofort können Sie Terminvereinbarungen mit Frau Schmitt (Tel. 089/4613-475) treffen.  
Oder senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung.

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft  
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



**Markt & Technik**

**BÖRSE**  
ONLINE

**COMPUTER**  
**live**

*Sticker*  
**ST MAGAZIN**

**Computer**  
**PERSÖNLICH**

**UNIX**  
MAGAZIN

**DECKBLATT**

**DESIGN & ELEKTRONIK**

**64'er**

**AMIGA**

**POWER**  
**RAW**

**PC**  
**Magazin**













Verk. Gameboy für 100 DM und 7 Spiele für je 20 DM, Gameboy und Spiele sind erst einen Monat alt. Tel. 07154/24776, bitte nach 18 Uhr anrufen, fragt nach Simon

Tausche SMD-Spiele Castle of Jil., Altered Beast, Gain Ground, World Cup u.a. gg. Game Gear-Spiele. Michael, Tel. 02206/768 ab 18 h

Verk. Game Boy + Accu + 3 Spiele (Turtles, Tetris, Castlevania) für 160 DM (NP 355 DM) plus NN. Tel. 06190/2303

Verk. Game Boy mit 8 Games, Super Mario Land, Garg. Quest, T.M.H.T. u. a., orig. verp., für nur 298 DM, NP ca. 550 DM, alles 100 % o.k., Tel. 04182/8347 (Christ. Skibbe)

Suche GB-Spiele Parodius, Batman, Tennis, Castlevania und Dr. Mario. Tel. 04708/505

Verk. Gameboy mit 3 Super-Spielen, Super Mario Land, Parodius, Tetris, alles nur 6-7 Monate alt, mit 6 Nintendo-Club-Heften. Tel. 06581/4081

Verk. Turtles für 50 DM, Preis VB: evtl. Tausch gg. Dr. Mario, suche dringend Hudson Hawk, zahle 50 DM VB. Tel. 06231/2597

Verk. GB, Tetris, Tennis, Mario..., Probotector, Castlev. II, Game-Light, für 270 DM. Schmidt Mallhias, Jägerstr. 5, 8451 Ebermannsdorf

Suche günstig Game Boy-Spiele, bitte mit Angebot und Preisen an: Philipp Schurich, Wirtschaftsweg 9, Q-8029 Dresden

Verk. Gameboy-Spiele, habe fast alle neuen Hits, in gutem Zustand. Tel. 0711/7970447 (Gabi) ab 19 Uhr, 1 Monat alter Gameboy für 110 DM.

Verk. Gameboy + 5 Spiele + Netzteil (250 DM), Lynx + 3 Spiele, Netzteil (200 DM), Mega-Drive + 7 Spiele, Joypad, Japan-Adapter (550 DM). Tel. 09289/1351

Verk. Spielepaket mit 5 Spielen (SML, Batman, Tetris, F. of Fear, Heiankyo Alien), für 110 DM (NP 280 DM). Tel. 030/3626835 (verl. Flo)

Verk. GB + Tetris, Tennis, S. M. Land, Fortress of Fear, Amazing Spider-Man, Blades of Steel für nur 190 DM. Tel. 02131/177242 (Holger nach 18 Uhr)

Verk. Godzilla für Gameboy, habe noch andere Spiele (z. B. Fortress of Fear), bitte erst ab 18 Uhr anrufen: Tel. 030/3022505

Gamepower!! Der Club für Gameboy- und Gamegear-Spieler! Wir verlosen regelmäßig Spiele. Infomaterial kostenlos. Tel. 030/3022505

Verk. Ninja Adv., Gargoyle's Quest, S. Mario, Pinball, Burai Fighter, Fortr. of Fear, Balloon Kid., jedes Spiel zu 30 DM. Tel. 04633/1000 (fragt nach Heiko)

Verk. Castlevania, Super Mario, Burai Fighter, Chessmaster, Gargoyles Quest, jeweils 30 DM, F. F. Legend + dl. Anl. zu 45 DM. Tel. 04633/247 (fragt nach Marko)

Dr. Mario 40 DM und Duck Tales für 50 DM VB zu verk., Verp. 100 % o.k., wie neu. D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Verk. GB mit Licht, Lupe, Kopfhörer, Dialogkabel, Tetris, Super Mario-Land, 100 % o.k., Preis 140 DM. Tel. 06232/43681 Torsten (6 Mon. alt, Top Zustand)

Tausche: Nemesis, Burai Fighter, Lock'n Chase, Bubble Bobble, Gargoyles Quest, gegen Final F., Mickey's Dangerous Chase, Gremlins, Godzilla, Bards Tale, Simpsons o. a., Tel. 02173/58717 (Stefan)

Verk. für GB: Burai Fighter + Nobunagas Ambition je 40 DM, suche Verpackungen von Gameboy-Spielen, zahle gut. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312

Verk., tausche Garg. Quest, suche F. F. L. 1 + 2 für 40 DM pro Spiel, und Sol. Club, für 30 DM. Verk./tausche SMS und/oder Games (Ultima IV, R-Type, Won. III). Tel. 0561/24365

Verk. GB-Module (World Cup., Paper Boy, Spiderman, Solarstriker, Tennis) zu je 30 DM. Tel. 0971/2248 (Oliver)

Verk. für GB Pinball 35 DM, Super M. Land 25 DM, Bad'n Rad 35 DM, Goll 25 DM, F1-Race 40 DM, Florian beuchert, 8132 Tutzing, Kreuzackstr. 12, Tel. 08158/8350

Ich verk. einen GB mit 4 Spielen für VB 250 DM, verk. auch noch Amiga-Spiele, Peter-Graring-Str. 17, 8042 Oberschleißheim, Tel. 089/3154227

Suche günstige Gameboy-Module!! Bitte melden bei: Tel. 02271/54821 (Sarah)

\*\*\* GB \*\*\* Verk. o. tausche GB-Spiele: Rescue of Princess, Blobette und Fortress of Fear gegen Duck Tales, Tail' Gator, Solomons Club, Godzilla o. a., Tel. 06142/59612

Suche Game-Boy-Module, zahle zw. 20 und 30 DM. Angeb. mit Preisvorstellungen an Wolfgang Heinlein, Mühlanger 4, 8623 Staffeinstein

Verk. GB (100 % o.k.) mit 8 Spielen, Game-Light, Tragetasche, VB 500 DM, NP ca. 640 DM. Tel. 0221/554231 (oder tausche gg. Game Gear mit mindestens 4 Spielen)

Tausche GB-Spiele: Dr. Mario, Turtles, WWF, Superstars, F-1 Spirit, Import; suche: Mega Man, Parodius, Turrican, Roger Rabbit, Ralph Klämmer, Südring 45, 8501 Eckental

Tausche die Module Deadheat, Scramble, SML, Chase HQ, Tennis und Spiderman gg. Nemesis, Parodius oder Probotector. Tel. 0571/70865 (verl. Christoph)

Verk. GB + 22 Module (auch einzeln), z. B. Batman, Punisher, Baloon Kid, Duck Tales, Burai Fighter, SML usw., Preis VB, auch NES-Games. Tel. 030/3933574 oder 3913845 (nach David fragen)

Verk. 7 Gameboy-Spiele zu je 15 DM, 1 MD (Super Thunder) zu 30 DM. Michael Rösch, Tel. 089/968508 (nach Michi fragen)

Verk. für GB: Light-Boy 30 DM, Blodia 30 DM und Parodius 35 DM, oder zus. für 85 DM. Thomas Göhlert, Gral-Luckner-Weg 5, 2153 Neu Wulmstorf

Verk. GB mit 7 Spielen (F1-Race, Alleyway, Pinball, Molocross, Maniacs, Gargoyles Quest, Nintendo World Cup, Tetris), Dialogkabel, Kopfhörer, für 450 DM. Tel. 06691/6914

Verkaufe Game Boy!! Game Boy + Gamelight + Tragetasche + 4 Spiele (Tetris, Parodius, Kwirk, Super M. Land). Preis 305 DM. Tel. 08634/8219 (Suche Mega Drive)

Verk. Gameboy mit 4 Spielen (Tetris, Nemesis, Batman, Turtles), alles orig. verp. mit Garantie, 2 Wochen alt, 200 DM, Martin Schlattl, Reibergstr. 2, 8391 Büchlberg

Suche Parodius, Nemesis 2, GB-Wars, Solomon's Club, Cestlev. II (25 DM), Gargoyles Quest, Batman, F-1 Spirit, SML, Tennis, Dynablasters und Neues und Gutes. Tel. 02382/85004 (Rene)

Verk. The Amazing Spiderman und Fortress of Fear für je 35 DM. Tel. 089/1237459 (beide Spiele mit Anl.)

Verk. folgende Module: Gargoyles Quest, Solar Striker, Dr. Mario, Fortress of Fear, zu billigsten Preisen. Tel. 0611/25546 (Andy)

Habe: TMNT, Gargoyles Quest, Dynablasters, Dealtheal Scram., suche: Mega Man I oder II, Castlevania II, Final F. II und fast alles andere. Tel. A-04242/436724 Arno, ab 14 Uhr, nur Tausch

Hallo!! Ich kaufe Final F. Legend oder Final F. Legend II für 25 DM bis 30 DM. Ruft an unter Tel. 07429/786 (Bernd)

Verk. Gameboy mit 5 Spielen für 300 DM oder tausche gg. C 64 II mit Floppy 1541. Tel. 02173/52835

Verk. GB mit vielen Spielen (billig) oder tausche gg. Mega-Drive-Games. Jörg Stein, 8729 Holheim, Hauptstr. 3, Tel. 09523/6264

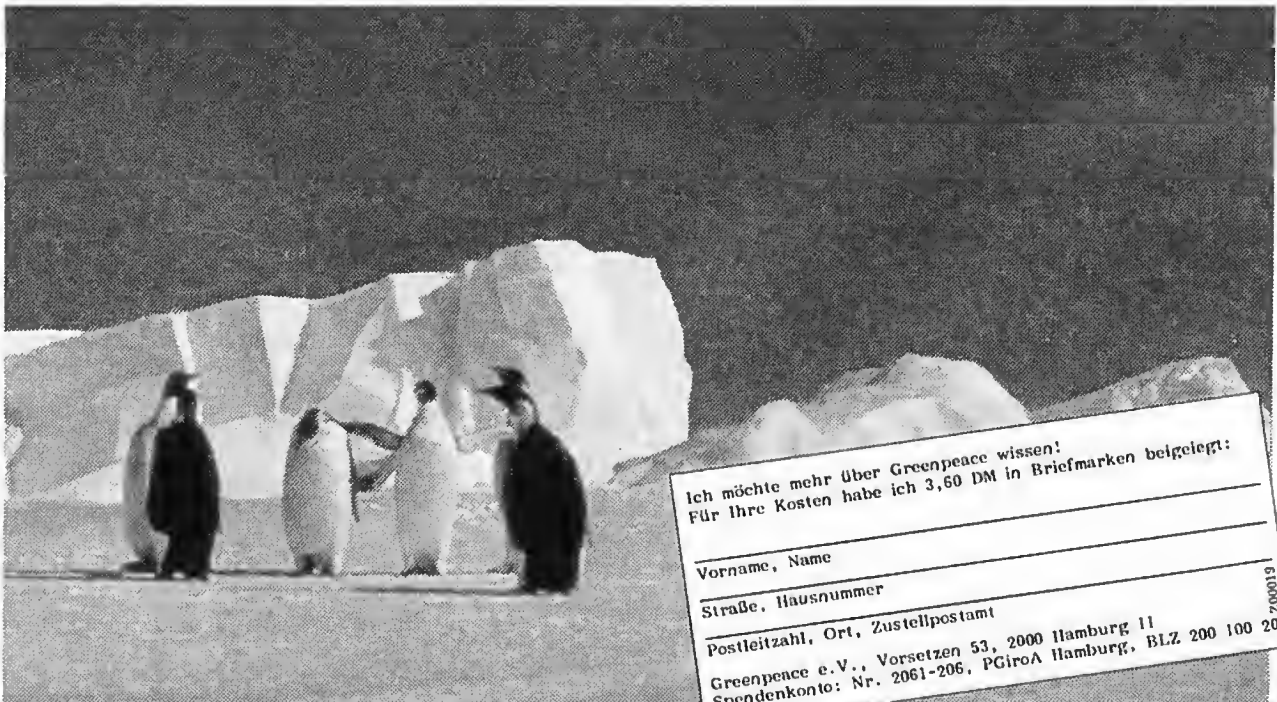
**NES**

Verk. NES mit Mega Man II und Super Mario-Land I für 150 DM, 1 halbes Jahr alt, kaum benutzt, voll funktionstüchtig. Tel. 0511/469292

Verk. NES mit 11 Superspielen, z. B. Snake Rattle'n Roll, Track & Field, Super Mario Bros III, Preis VB. Tel. 08631/14984 ab 14 Uhr, Jörg Neimcke

Verk. Games für NES: Turtles II, Simpsons, Top Gun, Double Dragon, S. Mario III, Gremlins II, Batman, je 49 DM, alle neuw., Photo Gun III zu 30 DM. Tel. CH-0041/17411250

**GREENPEACE**



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!  
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt \_\_\_\_\_

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11  
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiRoA Hamburg, BLZ 200 100 20

Die Antarktis wird ein Weltpark für alle.  
Wenn wir Menschen draußen bleiben.



# WHO IS WHO?

## S.SOUTHERN



**S**ean Southern wurde am 7. Mai 1967 in Oswestry geboren. Er besuchte das College bis zum 18. Lebensjahr und stieg dann gleich voll ins Programmierleben ein. Schon mit 16 machte er Spiele für C 64, VC 20 und C 16. Seit er im Team von "Magnetic Fields" arbeitet, beschäftigt Sean sich fast nur mit Rennspielen. Nach *Super Cars 1 und 2* und *Lotus 1* programmierte er dessen furiosen Nachfolger *Lotus Turbo Challenge 2*. Zur Zeit arbeitet Sean an einem *Lotus-Construction-Kit* mit dem Ihr Euch nun Lotus-Level selbst zusammenbasteln könnt. Ein geplantes Jump'n'Run ist noch namenlos.

kn

**S**otography: Jackpot (C 64, C16, VC 20), Olympic Skier (C 64, C 16), Quazy Quacks (C 64, VC 20), Ad Infinitum (C 64), Kickstart (C 64, C 16), Pacmania (C 64), Operation Fireball (C 64), Golden Tailisman (C 64), Trailblazer (C 64, C 16), Formula 1 (C 64, C 16), Lazerwheel (C 64, C 16), Cosmic Courseway (C 64), Super Scramble (C 64), Super Snake Simulator (C 64) 1990: Super Cars (Amiga, ST), Lotus (Amiga, ST) 1991: Super Cars 2 (Amiga, ST), Lotus 2 (Amiga, ST)

Mit  
5 Mark  
dabei!



Private  
Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichten Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-  
text unter der Rubrik:

- Amiga  C 64/128  MS-DOS-PCs  Atari ST  Game Gear  Mega Drive  Lynx  
 GameBoy  PC-Engine  Super Famicom  Kontakte  Diverses  
 DM 5,- liegen  bar  als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

---



---



---



---

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)  
 Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum  
Absender-umsieg bitte nicht vergessen!

Unterschrift:

# FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

---



---



---



---

# WHO IS WHO?

## C.HÜLSBECK



**C**ris Hülsbeck wurde 1968 in Kassel geboren. Der Schulbesuch verlief bis zur 12. Klasse normal. Seine musikalische Leidenschaft auf Computern zu realisieren, war schon immer sein Traum — und mit 18 Jahren verwirklichte er ihn endlich. Er brach die Schule ab und ging zu Rainbow Arts nach Düsseldorf, wo er 2 1/2 Jahre lang hauptsächlich Musik zu Computerspielen machte, aber auch einige Spiele mitentwarf. Dank seiner Computermusiken erlangte der Name Hülsbeck in Freak-Kreisen einen absoluten Kultstatus. 1991 gründete Chris mit einigen Freunden die Gesellschaft für Medienproduktion A.U.D.I.O.S.

kn

**S**otography: Musiken zu folgenden Spielen: 1987: Antics (C 64), Giana Sisters (C 64), To be on Top (C 64) 1988: Katakis (C 64) 1989: R-Type Titelmusik (Amiga), Grand Monster Slam (Amiga, C 64) 1990: Rock'n'Roll (Amiga), Jurrican 1 (Amiga) 1991: Jurrican 2 (Amiga), Gem'x (Amiga, ST, C 64), Apidya (Amiga), CD "Shades", TFMX Soundtool

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

# DR. BOBO-KARTE

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

# INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Diagnose: Allergien.

**Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück?** Hannah, meine Freundin.

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Die Belanglose.

**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Dauernd Demoverisionen machen zu müssen.

**Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?** Josh Wirby

**Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?** Big Country (Stuart Adamson)

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Fröhlichkeit.

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Jeff Minter.

**Ihr bestes Spiel?** Dux

**Ihr schlechtestes Spiel?** Da hab ich noch keins.

**Wer oder was hätten Sie sein mögen?** Ich bin mit mir zufrieden.

**Ihr Hauptcharakterzug?** Ich bin halsstarrig und ungeduldig.

**Ihr größter Fehler?** Hannah.

**Sie als die härteste Konkurrenz an?** DMA-Design (Lemmings).

**Das schlechteste Programmiererteam?** Es gibt sie noch nicht.

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Daß amerikanische Soldaten in Vietnam Hasch rauchten.

**Ihr erstes Computer- oder Videospiegel?** Pac-Man.

**Welche Gestalt der Software-Szene verabscheuen Sie am meisten?** Niemanden.

**Ihr Lieblingscomputer?** Amiga.

**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Mit Doug Branby, Andrew Morris, Jeremy Smith, Andy Upton und Peter Leggit.

**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Fröhlich.

**Ihr Motto?** Am Leben bleiben.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

# INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Wenn unsere Firma abbrennen würde (Grusel, Grusel).

**Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück?** Mit einem Audio-Frame (Musikcomputer) zu arbeiten.

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Unpünktlichkeit.

**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Erst. Versprechungen zu machen und sie dann nicht einhalten.

**Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?** H. R. Giger.

**Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?** John Williams.

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Das Zärtliche in ihr.

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Peter Thieroll.

**Ihr bestes Spiel?** Apiroya.

**Ihr schlechtestes Spiel?** Baby of Kangorou.

**Wer oder was hätten Sie sein mögen?** Mozart.

**Ihr Lieblingspiel?** Sentinel.

**Ihr Hauptcharakterzug?** Ich bin viel zu bescheiden.

**Ihr größter Fehler?** Unpünktlichkeit.

**Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Eine direkte Konkurrenz sehe ich eigentlich nicht. Die Japaner sind allerdings wahnsinnig gut.

**Ihr Lieblingschriftsteller?** Ich lese nicht. Gedrucktes ist tot.

**Was verabscheuen Sie am meisten?** Eklige Pommies.

**Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?** Hitler.

**Das schlechteste Programmiererteam?** Das Team, das Terminator 2 verbrochen hat.

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Absolut keine.

**Ihr erstes Computer- oder Videospiegel?** Space Invaders. Das muß so Anfang der 80er gewesen sein.

**Welche Gestalt der Software-Szene verabscheuen Sie am meisten?** Die Leute, die mich beschissen haben, wissen schon Bescheid.

**Ihr Lieblingscomputer?** Amiga.

**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Mit Alain Silvestri oder Michael Cretu.

**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Abgelahren.

**Ihr Motto?** Besser spät als nie.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:  Ja  Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender  
Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play  
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte  
frankieren.  
60 Pfennig

# POWER PLAY LESER SERVICE



7<sup>92</sup>



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiele- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2<sup>92</sup>



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91

4<sup>91</sup>



Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmerteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernast: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nabunaga's Ambition" im Test.

6<sup>91</sup>



Talle Tip-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

9<sup>91</sup>



32 Seiten Power Tips. Sensible Software sägt am Paplaus-Thran - Mega-Lo-Monia. Indiana Janes 4 Lucasfilm schickt den Kinohelden nach Atlantis.

10<sup>91</sup>



Software des Gravens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der arginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

3<sup>92</sup>



Rolle spiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld-cornet: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

7<sup>91</sup>



Alle Neuigkeiten von der Landon-Messe: Jubel, Trubel, Spielspöß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furiases Tria: Game-Bay-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hagar legt an.

11<sup>91</sup>



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Bay. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht van der Landon-messe. Tag der Abrechnung: Terminatar 2

3<sup>91</sup>



Bericht über die Tap-Programmierer Bitmap Brothers. Viereitiger Fotoraman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests van Spielen für Super Famicam mit "F-Zero" und "Super Maria World".

8<sup>91</sup>



Erster Bericht van der Chicaga-Messe mit Stors, Stripes und Saffware. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Hähnenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

12<sup>91</sup>



Über 60 Spieletests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Hähnenflug: Strike Cammonder



Ich bestelle für 6,50 DM pra Exemplar:  
 \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten) \_\_\_\_\_

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Schickt den ausgefüllten Coupon on: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6, 7, 8, 11, 12/90 und 1, 2/92 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

## Flipperträume



Beat Box schnuppert ins harte Musikgeschäft...



... und ist farblich ebenfalls recht poppig ausgefallen (Amiga).

# Pinball Dreams

**M**it gleich vier Flippfern auf einmal gibt das schwedische Programmiererteam "Digital Illusions" seinen Softwareeinstand. *Pinball Dreams* simuliert vier verschiedene Flipperautomaten, wie sie auch in einer Spielhalle stehen könnten. Bei der Programmierung wurde besonders viel Wert auf

das physikalische Verhalten der Kugel gelegt, sowie auf die 1:1 Umsetzung echter Automaten. Auf das Einstreuen diverser Bonusrunden und Zusatzbildschirmen, wie bei vielen anderen Computerflippfern üblich, wurde hier absichtlich verzichtet. Kein Spielhallenflipper kann so etwas bieten.



Ignition versetzt Euch ins nächste Jahrtausend...



...während Steel Wheels mit der Wildwestvergangenheit kämpft



Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen vier Flippfern mit jeweils anderer Grafik, Musik und Thematik. Der erste nennt sich "Ignition" und warpt Euch in den Pinball-Weltraum, während sich der zweite mit der Wildwesteisenbahn beschäftigt und "Steel Wheels" heißt. Im Dritten flippert Ihr um den Aufstieg im Musikgeschäft — "Beat Box". Der letzte Automat verschlägt Euch auf den heimischen Friedhof. Passender Name: "Nightmare".

Habt Ihr einen erwähnt, erscheint auf dem Monitor ein über zwei Bildschirme scrollender Flipperautomat, vollgestopft mit allerlei Bumpfern, Bonusfallen und Rampen. Je nachdem was Ihr wann und wie oft "anflippert" hagelt es Punkte. Extrabälle fehlen

ebensowenig wie Bonusmultiplikatoren und Jackpots. Je nach Thematik des Automaten, gibt's zum Beispiel Welttourneen (Beat Box) oder Gruftbesteigungen (Nightmare). Mit Hilfe der "Shift"-, "Alt"- oder "Amiga"-Tasten werden die beiden Flipper bedient. "Space" dient als "Rüttel"-Taste, die es ermöglicht einen schon verloren geglaubten Ball wieder ins Spiel zu holen. Wer aber zu oft rüttelt wird mit dem beliebten "Tilt" bestraft — die Flipper reagieren nicht mehr; Ball und Bonus sagen auf Nimmerwiedersehen.

Jeder simulierte Flipperautomat hat seine eigene, speicherbare Highscore-Liste. Ein weiteres Feature: bis zu acht Mitspieler dürfen hintereinander um die Wette flippfern. *kn*

Die Gefahr, daß bei möglichst realen Flipperumsetzungen das innovative Moment vergessen wird, ist sehr groß und läßt sich nur durch Abwechslungsreichtum kompensieren. Die Jungs von "Digital Illusions" gaben zwar ihr bestes — haben aber



sein, daß Automaten in der Spielhalle genauso aufgebaut sind, aber ein Multiballbunker oder ähnliches hätte den Amiga-Flippern nicht geschadet. Trotz aller Kritikpunkte rangiert *Pinball Dreams* im obersten Bereich aller Computerflipper. Auf dem noch keine optimale Lösung gefunden. Die vier Automaten, so unterschiedlich sie auch aussehen, unterscheiden sich spielerisch kaum und lassen ein wenig Abwechslung vermissen. Mag ja

Amiga gibt's zur Zeit nichts Vergleichbares. Nicht zuletzt wegen der famosen Musik, der korrekten Physik und der unglaublich hohen "Ich mach nur schnell'n paar Punkte"-Motivation.

### STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA**

Grafik: 60% Sound: 80%

**72%**

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

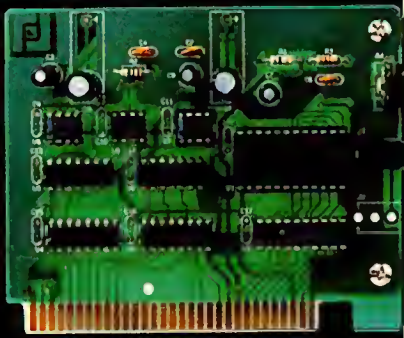
nicht geplant



Der Einstieg in professionellen PC-Sound war noch nie so einfach - und preisgünstig.

PC-SOUNDMAN™ enthält alles was sie brauchen: Karte einstecken, Lautsprecher

anschießen, Software laden: fertig. Eine ausführliche deutsche Anleitung ist enthalten.



PC-SOUNDMAN™ ist vollständig AdLib™ kompatibel, kann aber mehr. Programme der weltweit größten Softwarehäuser unterstützen PC-SOUNDMAN™.

Der FM-Music-Synthesizer von YAMAHA™ verfügt über 11 voll programmierbare Kanäle, auf denen Sie gleichzeitig authentisch klingende Instrumente oder Effekte wiedergeben. Zusätzlich ist ein D/A-Kanal (digitized voice

channel/DAC) vorhanden, der auch SOUND-MASTER™-kompatibel ist. Hiermit können Sie Sprache, Geräusche, Spezialeffekte, Tierlaute und ähnliches ausgeben. Die Lautstärke läßt sich an der Karte einstellen.



Die Aktivlautsprecher (Stereo) werden über ein mitgeliefertes Kabel direkt an den PC-SOUND-MAN™ angeschlossen.

2x4 Watt bürgen für raumfüllenden Sound. Betrieb mit Batterien oder Netzteil (optional). Der Kopfhörer, bringt den Sound direkt ans Ohr.

Natürlich können Sie PC-SOUNDMAN™ auch über Ihre Stereoanlage erklingen lassen. Die Boxen und der Kopfhörer können Sie direkt an einen Walkman™ anschließen.



**249.-** DM

unverbindliche Preisempfehlung

Damit Sie gleich loslegen können, sind im Paket die beiden Top-Spiele LOGICAL und ROCK'N'ROLL (mit Originalanleitung)

enthalten - wochenlanger Spielspaß für die ganze Familie. Desweiteren ist eine Shareware-Version des bekannten FM-Driver

enthalten. Neben 10 fertigen Musikstücken™ erlaubt Ihnen die Software PC-SOUNDMAN™ sofort professionell unter Windows 3.0™ zu nutzen.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, Kauf- und Warenhäusern.

Händleranfragen erwünscht

Unterstützte Hardware:

IBM™ PC/XT/AT/PS 286/386/486



Rainbow Arts Software GmbH  
Daimlerstraße 10  
W-4044 Kaarst 2  
Deutschland  
Tel. 02101/ 66020  
Fax: 02101/ 6602 63



Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.



# Fallensteller



Ganz allein ist Kevin nicht — Harry und Marv kommen ihn besuchen

# Home Alone

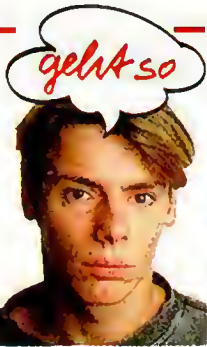
Unendlich verspätet schneit nun das Computerspiel zum Weihnachtsfilm "Kevin, allein zu Haus" in einheimische Softwareläden. Der neunjährige Kevin wurde von seiner Familie zu Hause vergessen, während diese über Weihnachten nach Paris düst.

Ihr übernehmt im Spiel Kevins Rolle, der sich gegen zwei Einbrecher mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zur Wehr setzen muß.

Home Alone besteht aus zwei Teilen. In beiden läuft Kevin, Joystick- oder Tastaturgesteuert, durch die Räume des

Hauses. Als erstes müßt Ihr in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Haushaltsgeräte einsammeln und sie zu Fallen umbauen. Nach Ablauf der Zeit geht's in die zweite, gefährliche Phase. Die beiden Einbrecher machen Jagd nach Kevin. Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Gangster zieht ihnen Energie ab. Werden Harry und Marv, so heißen die beiden bösen Buben, zehnmal getroffen, segnen sie das Zeitliche. Doch nicht in alle aufgestellten Fallen laufen die Bösewichte. Ist Kevin in der Nähe, treten sie jedoch eher rein. kn

Der Trend hält an: Im Kino Kassenschlager und auf dem Computermonitor ein Flop. An diese Regel hält sich auch Home Alone. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, macht aber kaum Probleme. Das Fallenbauen und Heranlocken der Gangster erfordert sogar etwas taktisches Gespür. Der richtige Spielspaß will jedoch nicht aufkommen. Ab-



wechslung in der Gangsterhatz muß mit der Lupe gesucht werden, die Motivation geht beim eintönigen Fallenstellen auf Dauer flöten. Das Filmthema hätte eigentlich mehr hergegeben. Einzig die Grafiker dürfen sich auf die Schulter klopfen. Die Hintergründe und spezielle "Cut-Scenes" sehen teilweise sehr gut aus.

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Capstone/Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 49%**

Grafik: 59% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

In Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

Postfach 191841  
1000 Berlin 19  
Tel. 030/3218272  
Fax 030/3218272



Titel	Amiga	IBM/PC	IBM/PC	
10 Great Games	109 DM	129 DM	Soundblaster Pro	499 DM
5 Int. Strategy Games	69 DM	89 DM	Soundblaster V.2.0 Deutsch	299 DM
A 320	119 DM		Soundblaster Stereo Chips	69 DM
Action Masters	89 DM	99 DM	Deskjet 500	998 DM
Air Combat Aces	89 DM	109 DM	Deskjet 500 C	1798 DM
Air, Land and Sea	99 DM	109 DM	NEC P 20	798 DM
Another World	69 DM		Quickjoy Turbo	29 DM
Bane of the			Competition PRD 5000	29 DM
Cosmic Forge (D)	89 DM		Competition PRD Star	35 DM
Battle Isle	89 DM	109 DM	Quick Shot	29 DM
Battletech 2		99 DM	Quickjoy PC Topstar	35 DM
Birds of Prey	89 DM		Norton Utilities	399 DM
Black Gold	79 DM	89 DM	Norton Antivirus	269 DM
Bundesliga Manager Prof.	89 DM	89 DM	Windows 3.0	398 DM
Cadaver	109 DM		Works D 2.0 für Windows	450 DM
Castle of Dr. Brain VGA	109 DM		Norton Commander	298 DM
Castles	89 DM		Central Point Antivirus	369 DM
Castles Data Disc		49 DM	DDS 5.0/Windows 3.0/Works 2.0	798 DM
Cisco Heat	69 DM	69 DM	Word für Windows	1298 DM
Civilization		109 DM	Turbo Pascal 6.0	389 DM
Command HQ		99 DM	Champ Mouse	49 DM
Conquistador	89 DM	89 DM		
Dark Spyre	89 DM		<b>Amiga</b>	
Deathbringer	69 DM	69 DM	Amiga 500	750 DM
Die Kathedrale	109 DM	109 DM	Amiga 500 plus	878 DM
Elvira 1 Mistress of the Dark	89 DM	109 DM	Amiga 2000 C	1299 DM
Elvira 2 The Jaws of Cerberus	79 DM	89 DM	Amiga 3000 25 MHz/2 M8 RAM/ LPS 52S	4150 DM
Epic	89 DM	89 DM	Festplatte SCSI Quantum LPS 52S	499 DM
Eye of the Beholder 2 VGA	69 DM		Festplatte SCSI Quantum LPS 105S	799 DM
Face DII Icehockey	89 DM		Festplatte SCSI Dua. ProDrive 210	1450 DM
Falcon Classic Collection	89 DM		Momory Master	348 DM
Fighter Duel	89 DM		für Amiga 2000 - je weitere 2 MB	200 DM
First Samurai	79 DM		512 K8 für Amiga 500	79 DM
Fight Simulator 2 Deut. Ver.	99 DM		3.5" Lautwerk extern	149 DM
Floor 13		99 DM	GVP Controller für A 2000	428 DM
Free D.C.I. VGA		119 DM	GVP Contr. mit 52 MB Festpl.	898 DM
Gauntlet 3	69 DM		GVP Contr. mit 105 MB Festpl.	1198 DM
Gobliins	79 DM	79 DM	GVP Controller für A 500	799 DM
Great Courts 2	79 DM	89 DM	GVP Contr. mit 52 MB Festpl.	1198 DM
Great Napoleon Battles	89 DM	109 DM	ALF 3 mit 52 MB Festpl.	1498 DM
Harpoon 1.2.1	99 DM	109 DM	Dktagon 2008 für A 2000	498 DM
Harpoon Scenario Edition	59 DM	59 DM	Dktagon 2008 mit 52 MB Festpl.	948 DM
Heimdall	89 DM	109 DM	Dktagon 2008 mit 105 MB Festpl.	1248 DM
Jimmy White Whirlw. Snooker	79 DM		Dktagon 508 für A 500	578 DM
Kings Duest 5 (D)		149 DM	Dktagon 508 mit 52 MB Festpl.	867 DM
L'empereur		129 DM	Dktagon 508 mit 105 MB Festpl.	1167 DM
Larry 5 (D)		129 DM	Amiga Loads Faster 3 für A 2000	368 DM
Lemmings	69 DM	99 DM	ALF 3 mit 52 MB Festpl.	867 DM
Lemmings Add Dn	59 DM	59 DM	ALF 3 mit 105 MB Festpl.	1167 DM
Lemmings 800 Add Dn	69 DM	79 DM	Evolution 2.2 Contr. für A 2000	368 DM
Medieval Warriors	69 DM	89 DM	Evolution 2.2 mit 52 MB Festpl.	867 DM
Might & Magic 3 (D)	89 DM	109 DM	Evolution 2.2 mit 105 MB Festpl.	1167 DM
Monkey Island 2 VGA		89 DM	MultiEvolution A 500 Controller	399 DM
Ninja Collection	59 DM		MultiEvolution mit 52 MB Festpl.	898 DM
No Greater Glory		99 DM	MultiEvolution mit 105 MB Festpl.	1198 DM
Nova 9		109 DM	Tastaturabdeckungen A 500/A 2000	20 DM
PC Cosmos		169 DM	Geni Scan GS - 4500 Amiga	398 DM
PC Globe/PC Historia		239 DM	Action Replay MK III A 2000	239 DM
PC Globe 4.0		169 DM	Action Replay MK III A 500	199 DM
PC Mensch		169 DM	Diskettenlaufwerk Amiga 3.5" extern	149 DM
PC Skal		69 DM	Viruscope	59 DM
Pegasus	69 DM		Cordless Mouse Infrarot	149 DM
PGA Golf +		99 DM	Optical Mouse	119 DM
Pit Pighter	69 DM	79 DM		
Populous 2	79 DM		<b>Alles für Piloten</b>	
Populous World Editor	49 DM		Air Transport Pilot ATP	109 DM
Race Drivin	79 DM	89 DM	Microsoft Flight S. Designer	109 DM
Red Baron	89 DM	108 DM	Flight Simulator 4 Deut. Ver.	179 DM
Shadow Sorcerer	79 DM	89 DM	Flight Planner	79 DM
Sim Earth	89 DM	119 DM	Instrument Pilot's West U.S.	229 DM
Space 1889	89 DM	99 DM	Instrument Pilot's East U.S.	229 DM
Steigenberger Hotelmanager	59 DM	69 DM	Hawaii Scenery Disk	59 DM
Stellar 7	79 DM	79 DM	Navigolor 4.5	59 DM
Supersoccer von Starbyte	79 DM	89 DM	New Facilities Locator	89 DM
The Simpsons	69 DM	89 DM	Scenery Coll.: A #7, #11,	
Timequest	99 DM		Japan	109 DM
Top League	89 DM	109 DM	Scenery Coll.: B #9, #12,	
Uncharted Waters		119 DM	Hawaii	109 DM
Wayne Gretzky 2 Canada Cup	69 DM	89 DM	Scenery Coll.: Great Britain	109 DM
WWC West World	109 DM	109 DM	Scenery Disk 7 Washington	59 DM
WWF Wrestlingmania	69 DM	79 DM	Scenery Disk 9 Chicago	59 DM
X-Copy Prof. 5.x	89 DM		Scenery Disk 11 Detroit	59 DM
			Scenery Disk 12	59 DM
			Scenery Disk Hawaiian Odyssey	59 DM
			Scenery Erweiterung Deutsch.	58 DM
			Scenery Japan	49 DM
			Scenery San Francisco	49 DM

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

NEU

NEU

Keine unübersichtlichen  
Versandkosten mehr.  
Wir versenden Software versandfrei  
mit UPS

Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine  
Versandpauschale von 10 DM



**Ein guter Rat!** Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden! Bestellnotruf: 02374-74112

Amiga		IBM PC	
3-D Construction Kit	116,95	3-D Construction Kit	116,95
4-D Sports Boxing	59,95	Bad Blood I	29,95
A 320 Airbus	89,95	Bandit Kings	83,95
Bendit Kings	83,95	Battle Isle	85,95
Bettle Command !	39,95	Big Business	58,95
Battle Isle	70,95	Black Gold	70,95
Big Business	51,95	Blues Brothers	65,95
Birds of Prey	75,95	Bundeslige Manager Prof.	69,95
Black Gold	64,95	Cedaver	85,95
Blues Brothers	57,95	Carrier Command !	29,95
Brainblasters !	19,95	Chuck Yeagers Air Combat	75,95
Brat	49,95	Civilization d. *	85,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	Command H. Q.	77,95
Cedaver	63,95	Conquest of the Longbow	85,95
Cadaver - The Pay Off	39,95	Crystals of Arborea .	60,95
Carrier Command !	29,95	Dragonflight	75,95
Castles * e. A.		Dragonwars !	29,95
Chips Challenge	57,95	Eye of the Beholder 2 d. *	85,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	F-117 A Stealth Fighter 2.0	84,95
Crystals of Arborea	60,95	F-15 II Strike Eagle	77,95
Das Boot	69,95	F-15 II Scenario Disk	40,95
Deuterios	69,95	Felcon 3.0 * a. A.	
Die Kathedrale	84,95	Flight of the Intruder (5,25)!	49,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Gods	75,95
Face Off	64,95	Great Courts 2	69,95
Fate - Gates of Dawn	69,95	Gunship 2000	84,95
Final Fight	59,95	Hillstreet Blues	63,95
First Samurai	69,95	Imperium !	39,95
Flight of the Intruder	85,95	Jetfighter II	85,95
Genghis Khan	83,95	Kaiser	95,95
Gods	59,95	Larry 1 VGA	85,95
Great Courts 2	65,95	Lerry 5	85,95
Heart of China	75,95	Lemmings	75,95
Heroes Compilation !	29,95	Lemmings Data Disk 1	59,95
Hillstreet Blues	63,95	L'Empereur	85,95
Larry 5	75,95	Links	89,95
Lemmings	55,95	Links Kurs Disk 1 - 5 je	39,95
Lemmings Dete Disk 1	49,95	Mad TV	82,95
Lotus Turbo Challenge 2	59,95	Martian Dreams	83,95
Manchester United Europe	64,95	Megatreveler 1	75,95
Mega lo Mania	69,95	Might & Magic III d.	85,95
Megatreveler 1	64,95	N. A. M.	83,95
Midwinter 2	69,95	North & South !	26,95
Might & Magic II	69,95	Pirates	57,95
Monkey Island 2 dt. *	69,95	Police Quest III	85,95
M. U. D. S. !	25,95	Pools of Darkness	73,95
North & South I	26,95	Railroad Tycoon	81,95
On the Road	64,95	Red Baron d.	85,95
Pirates	57,95	Return of Medusa	70,95
Pfifighter	65,95	Rock'n Roll	59,95
Projectyle !	19,95	Secret of Monkey Island 2 d*	85,95
Populous 2	65,95	Secret Weapons of t. Luftw.	88,95
Railroad Tycoon	72,95	Shadow Sorcerer	79,95
Red Baron	75,95	Silent Service II	75,95
Return of Medusa	64,95	Sim City/Populous	70,95
Rise of the Dragon	75,95	Sim Earth	88,95
Robocop 3	65,95	Sorcerers Appliance	85,95
Shadow Dancer	55,95	Space 1889	79,95
Shedow Sorcerer	69,95	Space Quest IV d.	85,95
Silent Service II	75,95	Spirit of Adventure	70,95
Sim City/Populous	70,95	TV Sports Basketball !	29,95
Spirit of Adventure	64,95	TV Sports Football !	25,95
Starflight 2	60,95	Ultima 7 *	79,95
Steigenberger Hotel Menag.	55,95	UMSII	83,95
T.N.T. Compilation !	29,95	Wayne Gretzky 2	69,95
Toki	59,95	Wing Commander II	85,95
Traders	65,95	Wing C. II Speech Acces.	39,95
UMSII	83,95	Wing C. II Special Op. 1	42,95
Winzer	64,95	Winter Challenge	75,95
Wrestlemania	65,95	Winzer	70,95
Z-Out I	29,95	Soundblaster 2.0	259,95

Atari ST		Great Courts 2	
3-D Construction Kit	90,95	Manchester United Europe	65,95
Big Business	51,95	Mega lo Menie	64,95
Bleck Gold	64,95	Midwinter 2	69,95
Blues Brothers	57,95	North & South !	69,95
Brainblasters !	19,95	Rock'n Roll !	26,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	Toki	19,95
Conquerer !	29,95	Traders	59,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Turrigan II e. !	65,95
Flight of the Intruder	85,95	Z-Out !	29,95
Gods	59,95		

**Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!**

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8,00 DM) oder per UPS NN (12,00 DM). In die neuen Bundesländer leider nur per Post NN. Ausland nur Vorauskasse (15 DM). Wollen Sie per Vorauskasse (5,50 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (\* = Programm bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht verfügbar. ! = nur solange Vorrat reicht) Schriftliche Bestellungen bitte an: Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel. 02374/74 112

**Runter kommen sie immer**



Der fliegende Teppich bringt eine Menge Ärger mit sich

**Paragliding**

**K**aum eine andere Sportart flatterte so fix in die Herzen der Sport-High-Societys, wie das *Paragliding*. Im gleichnamigen Spiel von Loricel seget Ihr mit dem Fallschirm, der via Joystick oder Tastatur gesteuert wird, über horizontal scrollende Pixelberge.

Zu Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Übungsflug, einem "Spaziergang" (fliegen pur) und einer "echten" Meisterschaft (Ihr fliegt solo). Im Weltcupmodus wechseln sich drei Spieler beim Fliegen ab. Mehrere Prüfungen sind während des Übungsflugs

zu absolvieren, um den Flugschein zu ergattern: Darunter eine punktgenaue Landung und das Ausnutzen von Höhenwinden. Im Meisterschaftsmodus sucht Ihr Euch eine Nationalität aus und müßt dann allerlei Fähnchen auf einem vorgegebenen Kurs einsammeln. Wer dabei die beste Zeit vorweisen kann, ist Sieger. Um die Sache eine Ecke schwieriger zu machen, tauchen neben steil aufragenden Felswänden auch fliegende Teppiche und ahnungslose Vögel auf. Bei Berührung seid Ihr schneller unten als erwartet. *kn*

*na ja*

So herrlich es in der Realität ja sein mag, fast lautlos über saftige Almen zu düsen: Loricels *Paragliding* läßt den "romantischen" Sport zum Langweiler werden. Die lieblos hingzeichnete Hochlandgrafik ruckelt über den Bildschirm, die

den Geist aufgegeben. Die einigermaßen annehmbare Steuerung und die recht witzigen Ideen retten *Paragliding* jedoch noch vor der Gurke. Spaß macht das sinnlose Dahingleiten trotzdem nicht. Absolute Fallschirm-Freaks sollten probieren, alle anderen: Finger weg. Das Spiel leidet an unheilbaren Krankheiten.

Man glaubt die Soundkarte hätte

**STECK BRIEF**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Loricel, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 32%**

Grafik: 37% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**

In Vorbereitung

**AMIGA**

In Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant



OH I EIN MAULWURF ?



AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL I



EINE FLEISSIGE BIENE  
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN I



EINE BIENE SIEHT ROT I



INSEKTEN ? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN ?



BLUE BYTE / PLAY.BYTE  
ANTIENSTRASSE 62  
4330 MÜLHEIM-RUHR



VERTRIEB: RUSHWARE, BRUCHWEG 120-132, W-4044 KAKST 2  
ÖSTERREICH: DARIUS UND KARASOFT - SCHWEIZ: TALI AG

# Hol Dir den POWER Ordner!



Nur  
9,99 DM

Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 01 32 28

**Ja**, ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

oupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:  
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

## Sand im Getriebe



Euren Flitzer seht Ihr von hinten — Rückspiegel gibt's leider nicht

## Big Run

Die Umsetzung des Jaleco-Automaten *Big Run* setzt Euch hinter das Steuer eines heißen Rennwagens. In altbewährter 3-D-Manier rast Ihr mit einem Allradflitzer durch die afrikanische Pixel-Sahara. Simuliert wird eines der härtesten Rennen der Welt: die Rally "Paris — Dakhar" (Gibt's mittlerweile nicht mehr).

Ihr startet in Tunis und düst mit dem via Joystick gesteuerten Coup über sechs Etappen in Richtung Dakhar. Jede Teilstrecke muß in einer vorgegebenen Zeit geschafft werden; die Platzierung ist für die näch-

ste Etappe ebenfalls ausschlaggebend: Nur die ersten drei Fahrer qualifizieren sich. Um die Sache jedoch nicht unnötig schwer zu machen, gibt's drei "Continues", die sich bei einer üblen Platzierung oder bei Zeitmangel rentieren. Benötigt werden sie allemal: Nicht nur Zusammenstöße mit anderen Autos kosten Sekunden. Auch Felsblöcke, Sandlöcher, Sträucher und Palmen tauchen mitten auf der Fahrbahn auf. Straßenbelag und -breite wechseln ebenfalls. Durch Sand steuert es sich spürbar schwerer als auf dem Asphalt. *kn*

Storms *Big Run* ist zwar kein ernsthafter Lotus-2-Konkurrent, beinhaltet aber einige Dinge, die Gremlins Renner gut gebrauchen könnte. Allein die Kombination aus "Checkpoint-Zeitfahren" und dem Zwang einer guten Platzierung motiviert ordentlich. Realistische Motorentöne und die durchdachte Steuerung könnten den guten Gesamtein-



druck abrunden, wäre da nicht die üble Grafik. Daß eine Wüste nicht extrem farbenfroh aussieht, mag einleuchten. Trotzdem hätte etwas mehr Gründlichkeit nicht geschadet: Die Objekte zoomen zwar flott — sind aber ohne Liebe zum Detail hingepinselt. Dank dieser trostlosen Grafik macht *Big Run* nur noch halb soviel Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 85 Mark

**MS-DOS**  
nicht geplant

**AMIGA** 64 %  
Grafik: 66 % Sound: 68 %

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**  
in Vorbereitung

**C 64**  
nicht geplant

## Kolbenfresser



Statt "Aufwärmen" eher eine kalte Dusche (Amiga)

# Warm up

**K**eine Frage, in jedem von uns steckt ein kleiner "Nigel Mansell". Leider landen Normalsterbliche recht schnell hinter schwedischen Gardinen, wenn man mit 300 Sachen über bundesdeutsche Landstraßen fetzt. Als willkommene Alternative bietet sich die Raserei am Bildschirm an: Via Joystick knattern wir gefahrlos über Rennpisten. Der neueste Vertreter des Rennspielgenres ist *Warm up*. Alleine oder im Verbund mit ein paar willigen Kumpels (bis zu 16 Computer können "vernetzt" werden) fegt Ihr über Pi-

xelnachbildungen originaler Rennstrecken. Vor dem Start sucht Ihr Euch einen passenden Rennwagen aus, wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden, und entscheidet, ob Ihr trainieren, nur ein Rennen oder eine komplette Meisterschaft fahren wollt.

Später findet Ihr Euch an den Boxen wieder, die (wie die Piste) aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Hier könnt Ihr den Wagen nach Wunsch modifizieren. Reifentyp, Spoilerwinkel, Stoßdämpferdruck oder die Empfindlichkeit der Steuerung sind zu verändern. *mh*

Die ersten Minuten mit *Warm up* sind durchaus erfreulich. Zahlreiche Spieloptionen, Dutzende Rennstrecken, anwählbare Schwierigkeitsgrade und ein Mehr-Spieler-Modus machen Lust auf ein zünftiges Rennmatch gegen ein paar Freunde. Ist man erst auf der Strecke, kommt die große Ernüchterung. Eine (obwohl einstellbar) überempfindliche



Steuerung schreckt selbst den härtesten Rennfan ab und sorgt eher für Frust denn für Spielspaß. Die meisten Fahrversuche enden im Straßengraben. Zudem sorgen einige technische Mängel für zusätzlichen Ärger: Die Kollisionsabfrage ist ungenau, die Grafik unterdurchschnittlich. Wir fahren lieber *Lotus 2*.

**STECK BRIEF**

Genre: Rennspiel

Hersteller: Genias/Line1, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 46%**

Grafik: 43% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

# FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

**Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele**  
**Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten**

## STRATEGIE

	AM	PC
Sword of Aragon	39	39
L'Empereur		109
Nobunagas Ambition		59
Bandit Kings Ancient China	79	99
Romance Three Kingdoms	79	99
The Lost Admiral	109	
Sid Meier's Civilization	109	
Battle Isle	79	109
Second Front	94	94
Western Front		99
No Greater Glory		99
Harpoon	109	109
Harpoon Battleset 4	59	59
Interceptor		49
War of the Lance		39

### The Perfect General

Vom Designer des Suchtspiels *Empire!* Ein Strategiespiel, wie es sein sollte. Top-Ratings in führenden US-Magazinen!

**PC/AMIGA je DM 109**  
**Zusatzdisk/PC WKII DM 69**

## ROLLENSPIEL

	AM	PC
Bard's Tale Constr. Set		99
Eye of the Beholder II	109	109
Ultima VII - Black Gate		139
Space 1889	84	99
Twilight 2000		109
Traveller II (dt.)	89	99
Gateway Savage Frontier	99	99
Might & Magic III	84	99
Pools of Darkness	84	99
Wizardry 7/Crusaders	119	

## Sonderangebote

	AM	PC
Bad Blood (Chris Roberts!)		29
Dragon Wars		29
Hard Nova		39
Lord of the Rings		39
Might & Magic II		49
Tunnels & Trolls		49
Buck Rogers	49	49
Curse Azure Bonds		39
Pool of Radiance		39
Savage Empire/Ultima		39

## SIMULATION

	AM	PC
F117A Nighthawk		109
Silent Service II		94
Megalotress		109
Wing Commander II		109
WCII Special Operations		69
Hyperspeed		109
Reach for the Skies	109	109
Red Baron		99
Their Finest Missions		39
Secret Weapons Luftwaffe		109
Strike Commander		129
SWOTL P-38		49
Falcon 3.0		139
Gunship 2000		109
Dragon Strike		29

### SimAnt

Nach SimCity und SimEarth erwarteten wir SimUniverse! Statt dessen präsentiert uns Maxis einen Ameisenhaufen - echt abgefahren!

**PC DM 109**

## VERMISCHTES

	AM	PC
Monkey Island II		89
Populous II	79	
Cadaver		109
Bundesliga Man. Professional	79	89
Riders of Rohan		99
Vengeance of Excalibur		99
Spellcasting 201		99
Indiana Jones IV - Atlantis		99
Conquest of the Long Bow		109
Conan	89	109

### Hardware PC

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Kraft PC Joystick	DM 89
Soundblaster II	DM 259
Thunderboard	DM 259

### Uncharted Waters

Abenteuerspiel zum Kolumbusjahr. In bekannter KOEI-Qualität mischen sich Strategie-, Handels-, und Entdeckungsspiel. Der definitive *Pirates*-Nachfolger!

**PC DM 119**

**Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog**  
**"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!**

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

**Telefonische Bestellannahme**

**0211/397667**

Du hast nur eine

# CHANCE...

Jetzt wieder  
mit den neuesten  
Videospiele!

1/92



Du willst alles über Videospiele wissen?  
Du verlangst harte, objektive Tests für  
den richtigen Kauf? Dich interessieren  
aktuelle Marktneuheiten?  
Dann hast Du nur eine Chance:  
Du brauchst VIDEO GAMES –  
die Videospiele-Zeitschrift mit noch  
mehr Spiele-Spaß pro Seite.  
Denn VIDEO GAMES bringt Dir  
die ganze Spiele-Power nach  
Hause...

Die neueste VIDEO GAMES  
wartet auf Dich.  
Hol sie Dir!

Ab  
3.2.92 bei  
Eurem  
Händler!

VIDEO GAMES TOTAL VERRÜCKT  
TOTAL VERSPIELT



Jetzt kommen wir zum Finale unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Mit ein bißchen Glück und den richtigen Antworten könnt Ihr einen Original-Spielhallenautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Hier findet Ihr den dritten und letzten Teil unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Als Hauptpreis könnt Ihr einen Original "Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10000 Mark gewinnen, den die Firma Rushware gestiftet hat. Bevor Ihr den Automaten zu Hause aufstellen könnt, müßt Ihr auch noch die letzten sechs Fragen

zum Schauplatz des Spieles beantworten. Im Spiel heizt Ihr mit einem feurigen Polizei-Flitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt drehte sich auch unser kleines Quiz in der **POWER PLAY**, das nun in die dritte Runde geht.

Alles in allem gilt es, 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etap-

penpreise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettsieger gezogen. Sendet Eure Antworten für die ersten sechs Fragen dieser Ausgabe bis zum 15. April 1992 an folgende Adresse:

Markt und Technik AG  
Redaktion **POWER PLAY**  
Stichwort: Cisco Heat  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtswegs. mh



# Wettbewerb

## Teil 3

### Die Fragen

Hier findet Ihr die letzten sechs der insgesamt 18 Fragen.

13. Welcher Flugsimulator für den Amiga spielt ausschließlich in der Gegend um San Francisco?

14. In welchem Jahr fand das "große Erdbeben" statt, das San Francisco fast vollständig zerstörte?

15. Welche Form hat das berühmteste Bürogebäude San Franciscos?

16. Wie heißt das Gebäude?

17. In der Nähe von San Francisco besitzt eine Filmfirma, die sogenannte "Skywalker Ranch". Wie heißt die Firma?

18. Wie nennt man die Straßenbahnen in San Francisco?

### Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): der Cisco-Heat-Spielautomat.

1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman

2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer

3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt

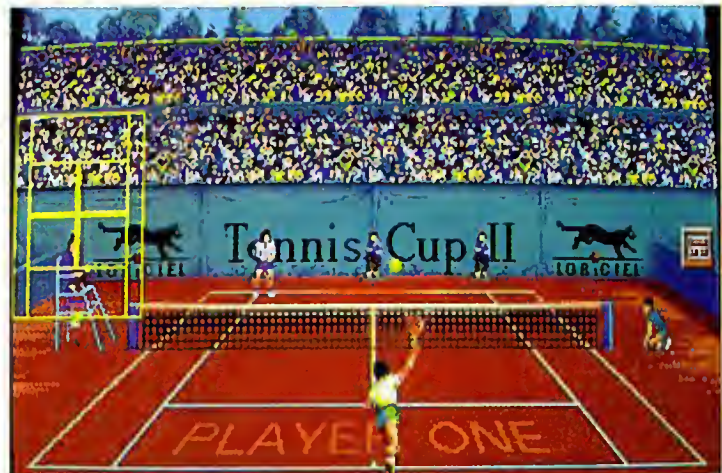
**RUSHWARE**  
Online with the trend

## Inserentenverzeichnis

Ami-Shows	121	Konami	135
ASI	3. US	M&B Versand	129
Bachem	28	Markt & Technik,	
Bachler		Buch- u. Software-	
Softwareversand	38	verlag 18/19, 50, 103, 110,	
Berry	65	112, 125, 131, 136, 140, 147	
Bornico	25, 29, 31	MN Hobby Soft	81
Boyd	65	MR-Soft	65
		Multimedia	69
Club der Computer-		Multimedia Soft	116
freunde	67		
Com Tronic	65	Okay Soft	69
Computer Box	136		
Computerworld	28	Peroka-Soft	26
CoSi	27	Philip Morris	2. US
CPS	23	Power Games	148
CPS Heidak	76/77	Premier Mail Order	89
CWM	149		
		Quicksoft	117
Dynatex	143		
		Rushware 13, 43, 83, 105,	
ECS	139	109, 4. US	
Esser-Soft	30		
Express-Versand		Seven Eleven Soft	81
Schweiz	28	Soft & Sound	56
		Softpower	8
Fantasy Productions	111	Software	41, 99
Flashpoint	132	Software Maniacs	73
Förster	30	Softworld	17
Frog-Soft	47, 81	Solar Games	137
Funny			
Softwareversand	32, 145	Theo Kranz-Versand	148
Funtastic		Time Soft	107
Computerware	53	Top 4 Software-	
Funware/ECS	137	versand	139
		Topsoft	137
Galaxy Software	127, 133		
Game Play	14	United	
Games	30	Software	11, 45, 111
Gnadenlos	60		
Gross Electronic	69	VGC Video	
Grzywaczewski	108	Gamblers	139
Hamo Fachversand	68		
High-Score-Games	71	Westfalahalle	141
		Wial-Versand	54/55
Joysoft	59	World of Wonders	48
Karosoft	106	Zapp Games	148
Kingsoft	9	Zero-Laser	127

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma M.S.P.I. bei.

## Doppelfehler



Die eingeblendete Platzübersicht entbehrt jeglicher Übersichtlichkeit

## Tennis Cup 2

Nach dem mittelmäßigem ersten Teil fördert Loricel einen Nachfolger ihres Tennispiels zu Tage — *Tennis Cup 2*.

Ihr beginnt eure Sportlerlaufbahn in einer Empfangshalle, in der zwischen dem obligatorischen Menü für diverse Einstellungen, einem Tennismatch oder dem Wurfmaschinentraining gewählt werden darf. Spielt ihr im Turniermodus, warten alle großen Tenniswettbewerbe dieser Welt auf den Spieler. Neben Geschwindigkeit, Spielweise und Darstellungsformen, lassen sich auch Platzbelag und Satzanzahl ein-

stellen. Auf dem Platz angekommen, seht ihr Euren Spieler von schräg oben. Spielt ihr gegen oder mit (Doppel) einem Freund, darf der Bildschirm, wie schon im ersten Teil, auf Knopfdruck geteilt werden. Mit dem Joystick steuert ihr Bewegungen und Schlagarten. Wenn ihr es wünscht, läuft der Spieler auch automatisch in die beste Position. Von Schmetterbällen bis zu hohen Lobs ist alles möglich. Die Richtung Eurer Schläge läßt sich ebenfalls mit dem Joystick angeben. Spielstände dürfen gespeichert werden. *kn*

Im Vergleich zum ersten Teil, hat das Team von Loricel das Spielgeschehen auf dem Platz so gut wie gar nicht geändert. Die netten Ideen des ersten Teils wollte man sicherlich besser in Szene setzen — das Ergebnis blieb aber leider das gleiche.



sche Feld zu bringen, gelingt des öfteren, während die gewollte Platzierung meist ins Gegenteil umschlägt. Da werden eben mal aus wunderbar angebrachten Lobs unkontrollierte Netzangriffe. Die seltsam komplexe Steuerung tut ihr übriges dazu. Im Endeffekt ein netter Tenniseintopf, für Profis nicht der Rede wert. "Great Courts 2" ist wesentlich besser.

**STECK BRIEF**

Genre: Sport

Hersteller: Loricel, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 61%**

Grafik: 64% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA**

In Vorbereitung

**ATARI ST**

In Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

## Die Stasi lebt



Bericht aus der Folterkammer: Der Verdächtige beginnt zu reden.

# Floor 13

**D**emokratien sind eine feine Sache. Wie aber verhindert man, daß in einem Staat ein Diktator an die Macht kommt, oder durch eine Volksabstimmung das Volk etwas Staatsschädigendes entscheidet? Ganz klar, eine Geheimpolizei muß her.

In England gibt es eine solche Polizei und Sie dürfen sie leiten. Dazu ziehen Sie in das dreizehnte Stockwerk (*Floor 13*) eines unscheinbaren Bürogebäudes. Bericht erstatten Sie nur dem Premierminister.

Jeden Tag erhalten Sie Berichte über wichtige Ereignis-

se. Das kann eine Entführung sein, ein Gerücht über eine Liebesaffäre eines Parlaments-Abgeordneten, ein Bombenanschlag oder ein Zeitungsbericht über Machenschaften der Regierung. Jetzt müssen Sie entscheiden, was zu tun ist: Lassen Sie die Personen beschatten? Durchsuchen Sie die Wohnungen und Büros? Wenn sich ein Verdacht erhärtet, lassen Sie die betreffende Person befragen? Foltern? Beseitigen? Jede Aktion hat Auswirkungen auf die Meinung des Volkes und somit auf den Verlauf des Spieles. *bs*

Hier wird ein beklemmendes Szenario geboten. In Deutschland würde man so was als "Leite die Stasi"-Spiel bezeichnen und, zu Recht, verdammen. Bei welchem anderen Programm dürfen Sie unschuldige Bürger überwachen, aushorchen, verleumden oder foltern? "Floor 13" ist dabei noch nicht einmal als ätzende Satire ausge-



legt: Die Programmierer meinen das Ganze wirklich ernst. Sieht man mal von der menschenverachtenden Handlung ab, wird spielerisch nur sehr wenig geboten. Man tippt sich immer durch dieselben Dutzend Menüs, hat nur eine Handvoll wirksamer Aktionen und muß oft mit Glück die richtige Entscheidung treffen.

**STECK BRIEF**

Genre: Strategie  
Hersteller: Virgin Games, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS** 29%

Grafik: 62% Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

## Rostfreie Rüpel



Auf dem Orion kämpfen Roboterheere um die Vorherrschaft

# Steel Empire

**W**ie wir alle spätestens seit dem *Terminator* wissen, werden die Kriege der Zukunft von Robotern und Computern geführt. So auch bei Milleniums neuem Strategiespiel *Steel Empire*. Bis zu sechs Personen kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Orion. Sind nicht genügend Spieler vorhanden, werden die Kontrahenten auf Wunsch vom Computer übernommen oder einfach abgeschaltet. Taktische Einsteiger können sich an einer Miniauseinandersetzung versuchen, bevor Ihr Euch an das Komplettszenario wagt.

Gespielt wird bei *Steel Empire* rundenweise. Zu sehen ist immer ein Ausschnitt einer Orion-Landkarte, die in kleine Provinzen unterteilt ist. Via Icon-Leiste und Maus baut Ihr Fabriken und Roboter, die anschließend in die Nachbarländer geschickt werden können. Für jede eroberte Provinz gibt's Geld, mit dem Ihr neue Einheiten, Festungen oder Produktionsanlagen baut. Trefft Ihr bei dem Eroberungsfeldzug auf feindliche Einheiten, wird auf einen Kampfbildschirm umgeblendet. Hier steuert Ihr Eure Roboter selbst. *mh*

Wer sich auf eine Runde *Steel Empire* einläßt, muß schon etwas Zeit mitbringen. Vor allem im Kreise von Kollegen zieht sich eine vergnügliche Schlacht um den Orion durchaus einen ganzen Abend hin. *Steel Empire* fährt allerdings mit weit weniger strategischen Feinheiten auf, wie z. B. Dan Buntens Klassiker *Command H.Q.*, der Knaller



*Battle Isle* oder einige Konkurrenzspiele aus japanischer Produktion. Auch technisch müssen Abstriche gemacht werden: Die Grafik ist alles andere als attraktiv und außer ein paar mageren Soundeffekten wird nicht viel geboten. Und trotzdem: Für Gelegenheitsstrategen ist *Steel Empire* ein willkommener, spannender Taktikeinstieg.

**STECK BRIEF**

Genre: Strategie  
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**AMIGA**

58%

Grafik: 31% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

**C 64**

nicht geplant

# MultiMedia Soft

Computerspiele

4800 BIELEFELD  
Brakhofstraße 21b  
Tel. 0521 - 763981

10 x in Deutschland!

5100 Aachen  
Mörgestraße 4  
Tel. 0241 - 407893

Bald in Ihrer Nähe!

5160 DÜREN  
Südstraße 24  
Tel. 02421 - 56146

SPIEL & SPASS  
durch  
MIETEN!

WOLLEN SIE AUCH EINEN  
MULTIMEDIA SOFT-LADEN  
ERÖFFNEN? RUFEN SIE AN:  
TEL. 0241-407893  
15-19.30 UHR

## KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

**Z**eit bedeutet Leben.  
Früherkennung bedeutet  
frühzeitig helfen zu  
können. Sie sollten sich  
1x im Jahr die Zeit für  
die kostenlose  
Früherkennung nehmen.

Für Frauen ab  
20 Jahren und Männer  
ab 45 Jahren.



Dem Leben zuliebe.  
Deutsche Krebshilfe

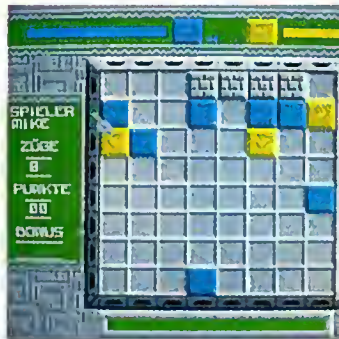
## Himmel hilf

### Matrix

na ja

Klötzchen und kein Ende: In *Matrix* müßt Ihr auf einem Spielfeld, das in 64 kleine Quadrate unterteilt ist, haufenweise diese Quader aneinanderreihen. Punkte gibt's jedoch nur für komplette "Vierer"-Reihen. Der Haken an der Geschichte: Ein Computergegner oder ein zweiter menschlicher Mitspieler bauen ebenfalls am "Viererklotz". Wer innerhalb der vorgegebenen Zuganzahl die meisten Reihen baut, und somit die meisten Punkte scheidet, gewinnt.

Dummerweise ist das Denkspielgenre und besonders die Gattung der Klötzchenprogramme ausgelaugt wie kein anderes. Abwechslungsreichen



Nichts Neues im Land der Klötzchenspiele (Amiga)

Spielepaß, frische Ideen oder technische Glanzleistungen sucht man aber bei *Matrix* vergebens. mh



### Wrestle Mania

Jetzt dürft Ihr also auch auf dem PC das Profi-Catching beginnen, indem Ihr in die Rolle eines berühmten Wrestlers schlüpft und ihn in der scrollenden Pixel-Arena steuert. Das Ansetzen eigener Griffe gestaltet sich ähnlich benutzerunfreundlich als bei den bereits getesteten Amiga- und C-64-Versionen (keine Chance gegen den unbesiegbaren Computergegner). Wenn im Zwei-Spieler-Modus aber keiner der beiden Wrestler die Steuerung checkt, bleibt das Spiel hier wenigstens fair. ri

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Softshop, Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**

In Vorbereitung

**AMIGA**

42%

Grafik: 18% Sound: 14%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST**

In Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

Genre: Sportspiel

Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**

28%

Grafik: 34% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer

## Abenteurer für Arme

### Hero Quest

guckt so

Auf dem Weg zur MS-DOS-Version hat die Computerumsetzung des beliebten Rollenbrettspiels *Hero's Quest* ein paar kleinere Veränderungen durchgemacht; spielerisch blieb in den düsteren Kellern, Kerkern und Monsterhöhlen jedoch alles beim alten. Ihr steigt zusammen mit bis zu drei Heldenkollegen/-konkurrenten in die Untiefen, um bestimmte Kleinode zu bergen und Bösewichte zu vertrimmen. Alle Räume seht Ihr von schräg oben, die Kampfsequenzen sind (mickrig) animiert, jedoch nicht interaktiv. Unterm Strich ist auch das MS-DOS-*Hero's Quest* trotz geschöner Grafik recht langweilig und unoriginell. Da



Trotz hübscher VGA-Grafik keine echte Delikatesse

die Szenario-Disk "Return of the Witch Lord" gleich miteingebaut wurde, ist's eisenharten Fans trotzdem (bedingt) zu empfehlen. wi

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS** 53%

Grafik: 61% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA**

bereits erschienen

**ATARI ST**

bereits erschienen

**C 64**

nicht geplant



### Golden Eagle

Auch Amiga-Besitzer können nun auf die Suche nach Loriciels *Golden Eagle* gehen. An dem Action-Adventure-Mix hat sich gegenüber dem PC-Vorbild nur wenig getan. Die vorbildliche Animation des Titelhelden täuscht nicht über ein dürrtiges Spiel hinweg. Hier einen Feind umblasen, dort einen Gegenstand aufklauben und gelegentlich eine Runde *Reversi* spielen reicht nicht aus, um den goldenen Adler flügge werden zu lassen. Meine Empfehlung: Noch ein wenig überm Spieldesign brüten. mh

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Loriciel  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA**

43%

Grafik: 65% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



## The Simpsons

Do the Bartman! Wurde Bart Simpson mit seinen Außerirdischen bisher nur zusammen mit einem Amiga 500 verkauft, könnt Ihr ihn nun auch ohne der Hardware erwerben. In mehreren horizontal scrollenden Levels müßt Ihr alle herumliegende Gegenstände rot färben (die Aliens sind allergisch gegen die Farbe), natürlich ohne sich von den außerirdischen Schleimern erwischen zu lassen. Kein Geniestreich, aber ein ganz nettes Hüpfspiel mit sehr angenehmer Grafik. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 80 Mark

**AMIGA 53%**

Grafik: 58% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer



## 4-D-Sports Driving

So was ist immer kritisch: Spiele mit ausgefüllter 3-D-Grafik vom PC auf den Amiga umzusetzen. Meistens geht dabei ein Haufen Spielspaß durch den Geschwindigkeitsverlust flöten. Beim Autorennen *4-D-Sportsdriving* hält sich der Frust erfreulicherweise etwas in Grenzen. Die, im Gegensatz zum AT, langsamere Grafik, wird durch viele Spieloptionen sowie einen herrlichen Streckenbaukasten wieder wett gemacht. Mit Sicherheit nicht das beste Amiga-Rennspiel, aber anschauen lohnt sich. *mh*

Genre: Sport  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 75%**

Grafik: 71% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel



## Mad TV

Jawoll, man muß Rainbow Arts für die exzellent gelungene Amiga-Version von *Mad TV* loben. Abstriche gibt's keine, das Spiel ist eine sorgfältig auf den Amiga konzipierte Version. Das merkt man an der schnellen und komfortablen Steuerung (Festplatteninstallation inklusive); auch Grafik und Sound werden dem Amiga einigermaßen gerecht. Wer als Nicht-MS-DOS-Besitzer bislang auf die verrückte TV-Strategie verzichten mußte, sollte sich zügig nach diesem originellen Spiel umsehen. *ri*

Genre: Strategie  
Hersteller: Rainbow Arts  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 80%**

Grafik: 79% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar



## Realms

Steve Turners Strategiespiel hat auch auf dem ST nichts an Reiz, aber auch nichts an schnell aufkommender Hektik verloren. Die 1:1-Umsetzung bietet die gleichen technischen Qualitäten der Amiga-Version: feine Grafik, hübsche Icons und eine nette Musik. Strategie-begeisterte ST-Besitzer kommen trotz teilweiser Unübersichtlichkeit ("Huch, wo ist meine Armee?") auf Ihre Kosten. Einsteiger sollten die Finger von *Realms* lassen. Von einem Steve-Turner-Produkt hätte man mehr erwartet. *kn*

Genre: Strategie  
Hersteller: Virgin  
Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST 69%**

Grafik: 74% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer



## The Simpsons

Auch auf dem PC rückt Simpson Junior gegen die Alien-Divisionen vor. Mit einer roten Spraydose bewaffnet, will er die Welt vor der Farbe Lila und bösartigen herrschsüchtigen Aliens retten. Unter MS-DOS ist Bart etwas schwieriger und umständlicher zu steuern. Wer am analogen Joystick verzweifelt, greift zur Tastatur, die in puncto Präzision ganz akzeptabel ihren Dienst verrichtet. Wer nichts gegen Hüpfen und Sprühen hat, kann ruhig mal 'nen Blick ins Spiel werfen. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS 51%**

Grafik: 53% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer



## The Simpsons

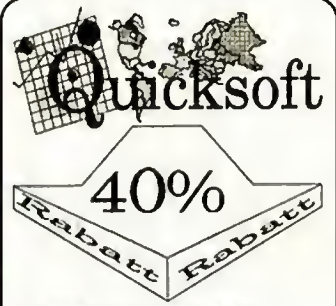
Auch Commodores Kleinsten will Bart Simpson von Außerirdischen befreien. Tatsächlich müßt Ihr in der C-64-Version nur mit wenigen Abstrichen rechnen. Keine Hintergrundmusik und etwas spartanischere aber dennoch ordentliche Grafik. Die Kollisionsabfragen der Sprites sind etwas fairer, damit wird das Spiel leichter. Insgesamt auch nicht der Renner, aber ein putziges, halbwegs abwechslungsreiches Jump'n'Run mit dem witzigen Helden aus den Zeichentrickfilmen. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 50 Mark

**C64 41%**

Grafik: 58% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum GLEICHEN PREIS!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für alle gängigen Computersystem!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00.
3. Ihr rechnet Ihn euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z. B. bei PowerPlay-Wertungen unter "ca.Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel:  
Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00  
99,00 x 0,684 = 67,72

Titel	Amiga	IBM
Apydya	54,72	-
Populous 2	68,40	68,40
Mad TV	68,40	68,40
Cruise f. a. Corpse	61,56	61,56
Elvira 2	68,40	68,40
Monkey Island 2	68,40	68,40
Formula 1 Gr. Prix	75,24	75,24
Civilization	82,02	82,02
Ultima 7	-	88,92
Knights o. t. Sky	68,40	68,40
Specil Forces	68,40	68,40
Battle Isle	68,40	68,40

Vorteile für Euch

1. Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefpreisen.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Telefon 1: 07771/61964  
Telefon 2: 07720/65430  
Telefon 3: 07720/62391  
Schriftlich: Quicksoft  
Teckstraße 20  
7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00  
Versandkosten Inland DM 12,00

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebsg. Inhaber Th. Vosseler & R. Waldorf

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Game-Gear Grundgerät mit Columns und deutscher Anleitung; für die ersten 1000 Besteller zum Superpreis von **DM 199,00**

# GOTTES VERGESSENE KINDER

**Die besten Spiele gibt es nur als ungehaltene Versprechen: Wir forschten nach angekündigten Großprojekten und niemals vollendeten Spielerien.**

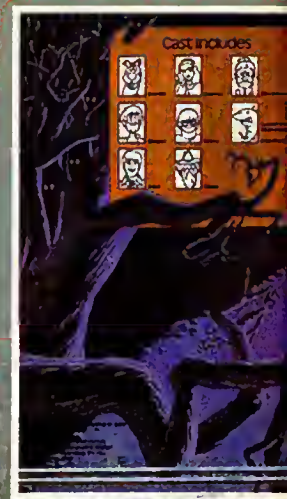
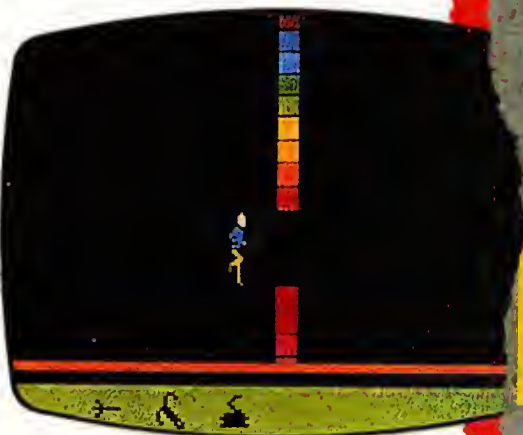
Lang bevor der erste C64 die Spielerherzen erwärmte und zu einer Zeit, als ein gewisser Lord British am ersten "Ultima" tüftelte, war Ataris VCS die Traumkonsole für Amerikaner und Europäer gleichermaßen. Nahezu alle bekannten Auto-

len, durchlebte, konnte Swordquest lösen. 1983 erschienen "Earthworld" und "Fireworld" und verkauften sich trotz des ungewöhnlichen Spielinhaltes ganz tapfer. Den dritten Teil zu bekommen, wurde für die Atari-Fans schon schwieriger: Selbst in den Staaten wurde "Waterworld" nur ein paar Tage lang ausgeliefert. Den vierten Teil gab's nie, der erwähnte dritte schaffte es nicht mal nach Europa. Und das, obwohl die Serie nur komplett zu lösen war...

Der amerikanische Gigant Parker hat aus frühester Spielvorzeit ebenfalls noch ein paar Versprechen offen. Für das Atari VCS produzierte Parker gelungene Titel wie "Pop-eye", "Frogger", "Amidar" sowie "The Empire strikes Back" und wurde so zu einem der zuverlässigsten Spielspaßlieferanten dieser Zeit. Die wichtigsten Titel waren für 1983 angekündigt und schließlich auf 1984 verschoben: Neben einem weiteren "Star Wars"-Spiel, einem "McDonald's"-

maten wurden für den Hardwarezweig (damals noch ein wahrer Riese)

umgesetzt; dann begann Atari über anspruchsvollere Videospiele nachzudenken. Die "Swordquest"-Serie entstand: Eine Reihe von einfachen Geschicklichkeitstests sollte sich zu einem pompösen Abenteuer mit Rollenspieleinschlag zusammenfügen. Nur wer die gesamte Serie, bestehend aus insgesamt vier "World"-Spie-



PARKER VIDEO GAMES



Links: Mit der "Swordquest"-Serie wagte sich Atari vor zehn Jahren an ein ungewöhnliches Abenteuer-Quartett. Nur zwei Teile erschienen — für eine Saga, die nur komplett gelöst ihr Geheimnis preisgibt, recht wenig.



"Scooby Doo" erkor Elite zum Hauptdarsteller eines aufwendigen Computertrickfilms; die auf doppelseitigen Anzeigen beworbenen Luxus-Grafiken erschienen jedoch nie im gleichnamigen Spiel, das sich Monate später (stark abgespeckt) als simpler Geschicklichkeitstest entpuppte. Alfs Abenteuer testeten wir vor zweieinhalb Jahren; auch dieses Spiel (fürs Master System) schaffte es nie in die Kaufhäuser.

Rings



**Synapse: PR-Abteilung, übernehmen Sie!**

Ein Spiel, das es überhaupt nicht gab, produzierte die Marketingabteilung von "Synapse". Mit Hits wie "Fort Apocalypse" und "Shamus" war Synapse in den früheren 80er Jahren der Anbieter für Actionspiele auf Atari XL und C64. Das Softwarehaus war auch bekannt für seine markigen Packungen mit knallbunten, fantastisch gezeichneten Covers. Als eines Tages ein neuer Katalog entstand, fehlte der Marketingabteilung noch ein

Spiel. Um keine leere Seite drucken zu müssen, dachte man sich den knackigen Namen "Reptilian" aus, ließ ein tolles Cover malen und klebte dies mit den Worten "Coming soon" (bald erhältlich) in den Katalog. Der Entwicklungsabteilung wurde gesagt: Wenn ihr wieder mal ein tolles Actionspiel mit Aliens habt, dann nennt es doch einfach "Reptilian". Doch noch bevor die Programmierer Reptilian in Angriff nehmen konnten, schlichtete Synapse in die Beinahepleite. Die Entwicklungsarbeiten wurden auf ein Minimum reduziert, die Firma an Broderbund verkauft und schließlich ganz geschlossen.

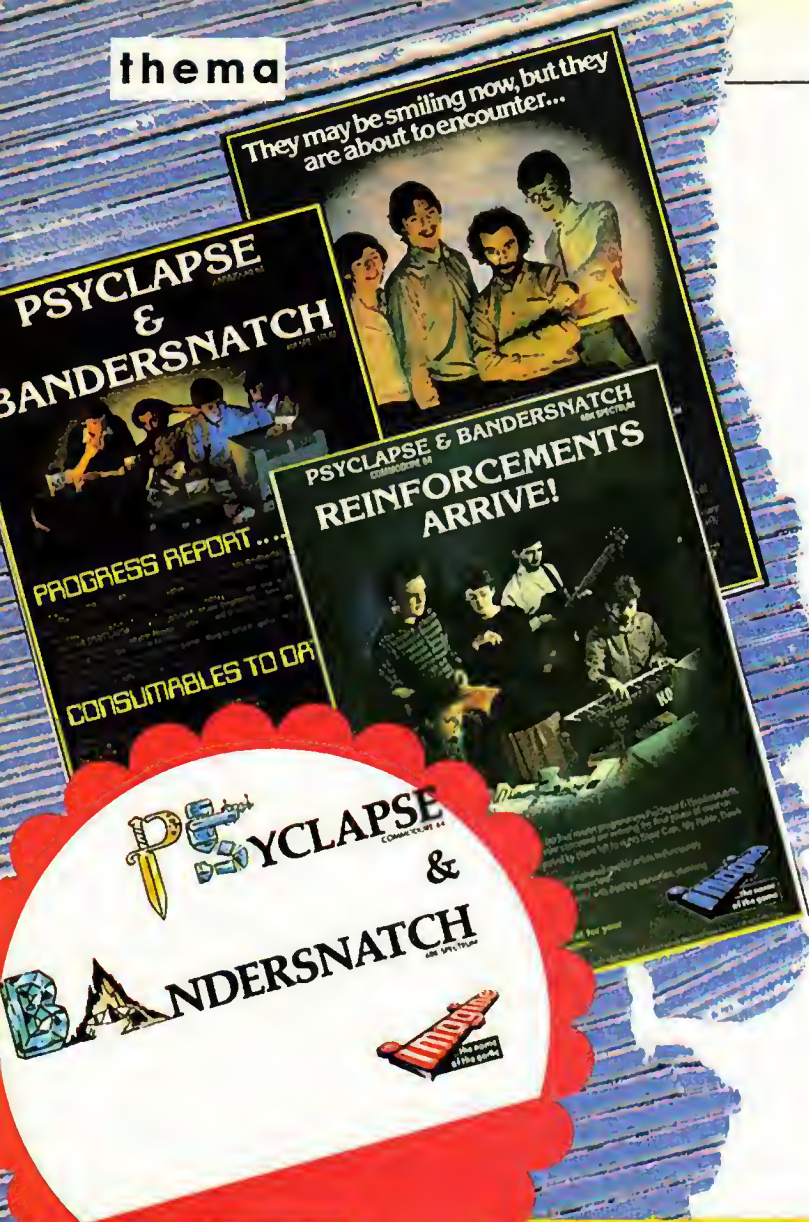
Der Synapse-Zusammenbruch führt zu weiteren unveröffentlichten Spielen: Nach tollen Erfolgen im Action-Genre wurde das Angebot stark erweitert. Neben einer Textverarbeitung und einer Datenbank für die Ataris wurden exotische Anwendungen entwickelt. So bestand zum Beispiel "Relax" aus einem Stirnband, das mittels mehrerer Sensoren den Streß einer Person messen sollte. Per "Bio-Feedback" sollte man sich dann unter Softwareeinfluß beruhigen.

Leider verkauften sich diese Projekte nicht gut; um genau zu sein, nahezu gar nicht. Beim Versuch, das Ruder herumzureißen, machten die Synapse-Manager dann einen entscheidenden Fehler. Zu dieser Zeit entwickelten sich die Text-Adventures von Infocom zu echten Verkaufssrennern. Synapse sahen hier den Markt der Zukunft und begannen, "BTZ" und "Electronic Novels" zu entwickeln. BTZ steht für "Better than Zork" und spielte darauf an, daß die Adventures komplexer und der Parser besser als der von Infocom (bekannt durch Zork) werden sollte.

Um die Electronic Novels zu entwickeln, verpflichtete man alle Starprogrammierer von Synapse, die vorher nur Actionspiele gemacht hatten. Außerdem wurden Autoren eingekauft, die die Storys schreiben sollten. Fünf Novels waren geplant: "Mindwheel", "Essex", "Brimstone", "Breakers" und "Ronin". Mindwheel und Essex kamen auch 1986 in die Geschäfte, aufwendig aufgemacht und von Kritikern gelobt. Der Kunde blieb jedoch zurückhaltend: Zum einen war Mindwheel ein derart abgedrehtes Spiel, daß selbst hartgesottene Adventure-Spieler



Als der Videospieldmarkt 1983 bröckelte, war der amerikanische Spieleriese Parker ("Monopoly") der erste Hersteller, der mit einem globalen Rückzug reagierte. Einige interessante Lizenzen blieben dabei leider auf der Strecke.



mit dem literarischen Werk nichts anfangen konnten. Es ging um Seelenwanderung, Metaphysik, Träume und Poesie. Zudem wurden massiv Brutalität und Sex hineinverquirlt. Zu guter Letzt stellten die Adventures abstruse Hardwareforderungen an den xyz-Anwender. Zwei Diskettenlaufwerke und mindestens 64 KByte Speicher waren notwendig, um die Spiele zu starten — für die damalige Zeit enorm. Auch die Umsetzungen für Atari ST und C64 konnten da nicht mehr viel helfen. Die Spiele "Brimstone" (Jagd nach dem heiligen Gral) und "Ronin" (Samurai im mittelalterlichen Japan) kamen nicht mehr auf den Markt. "Breakers" (ein Science-fiction-Adventure) erschien unter dem Broderbund-Label in "normaler" Verpackung. Mit dem riesigen Entwicklungsaufwand für die BTZ-Spiele hatte sich Synapse endgültig übernommen und mußte seine Pforten schließen. Die Programmierer wurden in alle Winde verstreut.

Die restlichen Ex-Imagine-Entwickler schlossen sich zu Denton Design zusammen und sind ebenfalls noch in der Branche tätig: "Frankie goes to Hollywood" und "Shadowfire" hießen ihre ersten Hits, mit Kenny Everett schuf Steve Cain, der Grafiker der verhin-

Bildschirmen angab, schlug die Zahl 36000 wie eine Bombe ein. Mike Singletons "Lords of Midnight", eines der bis heute technisch innovativsten und spielerisch vorbildlichsten Strategiespiele, wurde der Sommerhit von 1984 und mit Computerspielpreisen überhäuft. Ein knappes Jahr später übertrumpfte sich Singleton selbst mit der Fortsetzung "Doomdark's Revenge" um noch einmal 12000 "Bildschirme", quasiintelligente Charaktere und edle Grafik. Der Presserummel um den dritten Teil der "Midnight-Serie", "Eye of the Moon", dauerte knapp zwei Jahre, dann erkannten die Journalisten, daß sie an der Nase herumgeführt wurden. Mutige Journalisten fragen Mike Singleton noch heute nach dem Abschluß seiner Beinahetritologie...

### Scooby Doo schlug niemals zu

Mit einem "interaktiven Film" sprichwörtlich auf die Schnauze gefallen ist der englische Hersteller Elite. Unter dem Namen des prominenten Cartoon-Hundes "Scooby Doo" kündigten die Macher 1985 einen grandiosen Computerfilm mit tonnenweise Animation, intelligenten Charakteren und Supersound an. Ein Grafiker malte ein paar famose Bildchen, aufwendige, doppel-seitige Anzeigen wurden gestaltet und die Presse informiert. Erst dann scheint man einen Programmierer hinzugezogen zu haben, der schnell bemerkte, daß ihm auf dem Spectrum nur knapp 40 KByte zur Verfügung standen. Immer stiller wurde es um Scooby Doo, bis ein Jahr später ganz verschämt ein Programm unter diesem Namen erschien. Leider hatte es mit den zahlreichen veröffentlichten Anzeigenmotiven nicht mehr viel zu tun. Das "andere" Scooby Doo wurde im Auftrag von Elite von Gargoyle Games schnell und schludrig heruntergeschrieben und entpuppte sich als mittelmäßiges Plattformspiel, das bis auf den Namen durch nichts mehr an das versprochene Superspiel erinnerte. Danach steckte sich Elite leichtere Ziele und ist bis heute im Geschäft.

Gargoyle Games jedoch nicht mehr: Bevor sie Scooby Doo verbrachen, gehörten die Entwickler zu den umjubelten Stars der englischen Software-szene. Nach den grafisch herausragenden Fantasy-Spielen

In einer aufwendigen Anzeigen-kampagne bejubelte Imagine

1984 die eigenen Programmierer ("Master Games Designer") und Mega-Games ("Concepts"). Imagine war innerhalb eines halben Jahres von einer Mini-Firma mit einem Dutzend Mitarbeitern zum größten Hersteller Europas mit 104 Angestellten angewachsen. Darunter drei Grafiken aus Bullfrogs Aprilscherz "Cyber Assault"

derten Mega-Games, außerdem "Star Trek", "Black Lamp" und "Star Goose". Den Namen "Imagine" kaufte wiederum Ocean, die unter diesem Label größtenteils Sport-spiele und Konami-Lizenzen veröffentlichten.

Das dritte große "Angekündigt, aber nie erschienen"-Projekt schlug ähnliche Wellen, endete jedoch weniger dramatisch. Auch diesmal, im Frühjahr 1984, diente eine spektakuläre Anzeigenkampagne als Herold: Erst war sie schwarz und weiß und ohne Firmenlogo mit einem verschwörerischen "Who are the Lords of Midnight?" betitelt, Monat für Monat kamen weitere Texte und Elemente dazu, bis sich schließlich der damals noch recht unbescholtene Hersteller Beyond als Urheber zu erkennen gab: In einer Zeit, in der man die Größe eines Spiels noch auszählen konnte und in







ENTERTAINMENT

**AMK BERLIN**  
Hallen 1 und 2

**3.-5. April 1992**  
9:00 - 18:00 Uhr  
**2. April 1992**  
Fachbesuchertag  
10:00 - 18:00 Uhr



# AMIGA BERLIN 92

unter der Schirmherrschaft des

**AMIGA**  
MAGAZIN

**Vorverkaufsstellen Berlin**

Im BERLINER BANK City Service  
Kurfürstendamm, Tel. 030 / 8 62 25 00

Im SFB-PAVILLON  
Theodor-Heuss-Platz, Tel. 030 / 3 02 50 54

In den KARSTADT-HÄUSERN  
Hermannplatz, Tel. 030 / 6 87 40 00  
Steglitz, Tel. 030 / 7 92 28 00  
Müllerstr. (Wedding), Tel. 030 / 4 61 20 20  
Wilmerdarker Str., Tel. 030 / 3 12 90 80  
Tegel, Berliner Str., Tel. 030 / 4 34 60 61

&

# Enter

TAINMENT  
1992

Die große  
Entertainment-Show  
für AMIGA,  
PC, ATARI-Lynx,  
Nintendo und  
SEGA.

"Tir Na Nog" und "Dun Darach" begannen sie an der Science fiction-Trilogie "Siege of Earth" zu werkeln. Alle drei Teile wurden mit präzisiertem Veröffentlichungsdatum beworben; nur "Marsport" erschien wirklich, die Nachfolger versanken im Ram des Vergessens.

### Frontier — beinahe ein "Elite"-Killer

Die britische Telefongesellschaft British Telecom (kurz BT) leistete sich 1985 mit der Gründung des eigenen Softwarehauses Telecomsoft einen ganz besonderen Luxus: Fünf Jahre lang erschienen unter den Labels Firebird, Rainbird und Silverbird Computerspiele für alle gängigen Systeme. Für den guten Start wurde eines der erfolgreichsten Programme aller Zeiten eingekauft: "Elite" von David Braben und Ian Bell. Elite brachte Firebird (und BT) jede Menge Geld — da müßte noch mehr zu holen sein, dachte man sich.

Schon kurze Zeit später angetan sich die BT-Leute das erfahrene Entwicklerteam Realtime Software, die erst ein Action-3-D-Spiel für Spectrum und Schneider äblieferten und dann mit "Carrier Command" begannen. Noch bevor Carrier Command fertiggestellt wurde, bastelte man bereits an einem Projekt namens "E.P.T." (böse Gerüchte sagen, daß es zuerst E.P.O. hieß: "Elite Piss Off"). Es sollte das größte, schönste und 16bittigste Weltraumspiel überhaupt werden. Dutzende von Raumschiffen, alle mit un-

te sich über Hunderte von Jahren erstrecken, in denen die Galaxis sich immer weiter entwickelt. Und, und, und.

Als die Realtime-Programmierer 1987 von POWER PLAYS Boris Schneider interviewt wurden, zeigten sie unter der Hand erste Demos und riefen bei unserem sehr verwöhnten Tester glänzende Augen hervor. Leider zählt Realtime zu den Programmiererteams, die notorisch alles zu spät fertigtstellen (jüngstes Beispiel: Oceans "Battle Command" erschien rund ein Jahr zu spät auf Amiga und fast zwei Jahre

Der amerikanische Hersteller Synapse bewarb kühn ein Spiel, das nicht einmal im Grundkonzept jemals existierte. "Reptilian" bestellten Apple-Besitzer vergeblich.

zu spät auf MS-DOS). So zog sich auch die Entwicklung von E.P.T. in die Länge. Als erstes wurde der Name geändert: "E.P.T." steht in den USA für Early Pregnancy Test (früher Schwangerschaftstest) — nicht gerade der ideale Name für eine kolossale Weltraumoper. "Frontier" klang da schon viel besser.

Da Frontier das ultimative Weltraumspiel werden sollte, häuften sich die Verbesserungsvorschläge und die Änderungen. Irgendwann schmiß einer der Programmierer das Handtuch, der British-Telecom-Projektleiter ebenfalls. Inzwischen meldete sich auch David Braben zu Wort, der ein offizielles Elite 2 nicht ausschließen wollte. Und schließlich stellte jemand bei BT fest, daß Firebird seit vielen Monaten nur Verluste einfuhr. Der ganze Laden wurde kurzerhand an Microprose verkauft.



» Nach Norden wird der Wald undurchdringlich.

» Waldpfad  
Dieser Pfad windet sich durch den düsteren Wald. Er verläuft von Norden nach Süden. Ein besonders großer Baum mit einigen niedrigen Ästen steht am Rande des Pfades.

»klettere  
(den Baum hinauf)

Up a tree  
Du bist ungefähr 3 Meter über dem Boden an einem von großen Ästen. Du kannst den nächsten Zweig über dir unmöglich erreichen. Neben dir auf dem Ast ist ein kleines Vogelnest. In dem Vogelnest ist ein großes mit kostbaren Juwelen besetztes Ei, das scheinbar von einem kinderlosen Singvogel gerührt wurde. Das Ei ist von einer feinen Goldschicht überzogen und mit Lapislazuli und Perlmutter geschmückt. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Ei, hat dieses ein Scharnier und ist mit einem eleganten Verschluss versehen. Das Ei sieht sehr zerbrechlich aus.

Rothbaron the Wise stands on the Plains of Anviniel Looking Northeast to the Tower of Thirand.



» Titus opened the SOUTH DOOR with the BRONZE KEY. To open the SOUTH DOOR, Titus entered the CHAMBER. Titus took the BRONZE KEY into his inventory. A single key was in his inventory.

» Titus? South  
TITUS enters the PASSAGEWAY DOWN.

» Titus? East  
TITUS enters the TOWER.

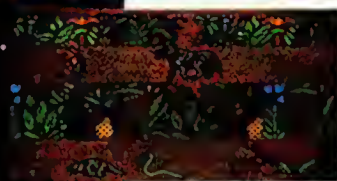
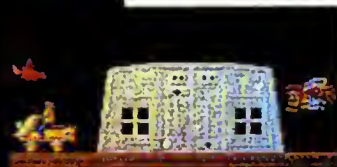
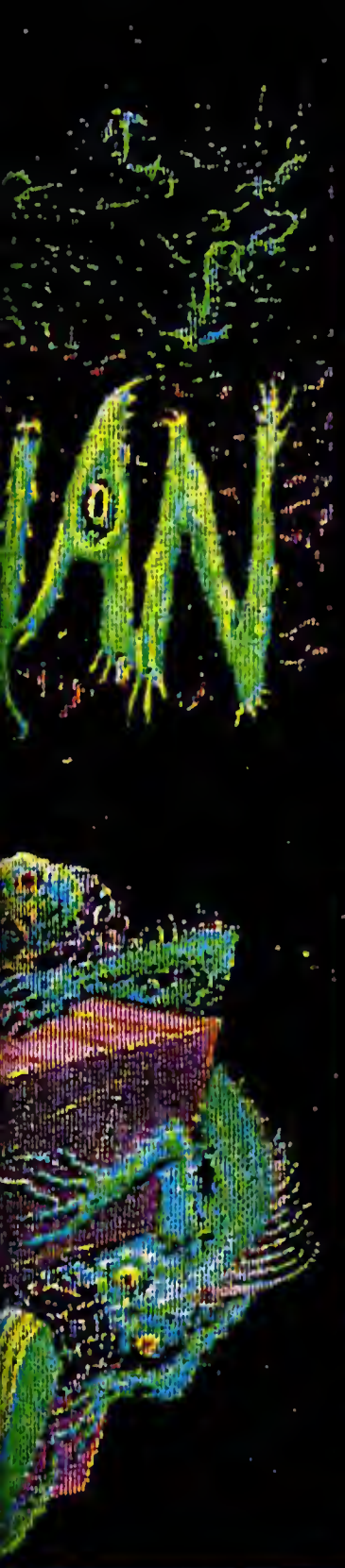
» Titus? South  
TITUS unlocks the south door with the BRONZE KEY. To open the south door, Titus entered the CHAMBER. Titus took the BRONZE KEY into his inventory. A single key was in his inventory.

» Titus? South  
TITUS enters the CHAMBER. Titus took the BRONZE KEY into his inventory. A single key was in his inventory.

» Titus? South  
TITUS enters the CHAMBER. Titus took the BRONZE KEY into his inventory. A single key was in his inventory.

terschiedlichen Cockpits, realistisch simulierte politische Systeme, denen man beispielsweise als Söldner zum Umsturz verhelfen kann. Keine Überlicht-Geschwindigkeit, sondern Langstreckenflüge im Kälteschlaf. Die Handlung soll-

"Quarterstaff" zählt zu den innovativsten Rollenspielen (rechts). Es ist nur für den Mac erhältlich und kam nie nach Deutschland. Die deutsche Version von "Zork" (links) gab es zwar — aber nicht zu kaufen. Dazwischen: Mike Singleton "Lords of Midnight". Fans warten bis heute auf den 3. Teil.



Aus Bullfrogs Rumpelkammer: "Ember", "Colony" und "Hell" wurden zugunsten ehrgeizigerer Projekte schnell verworfen. Darunter die "vergessene" Amiga-Version des englischen Bestsellers "Sabre Wulf" (Ultimate/Rare) und kämpfende Monster aus David Jones ("Blood Money", "Lemmings") gewalttätigem "Gore".



An diesem Punkt kam das endgültige Aus für Frontier. Das Endosprojekt wurde wohl in gutlichem Einvernehmen aller Seiten gestoppt. Insider behaupten, Microprose wollte kein Geld mehr reinstecken, umgekehrt wollten die Programmierer wohl keinen Microprose-Vertrag unterschreiben, der ihnen weniger Rechte als der BT-Vertrag gegeben hätte. Nur eines ist sicher: Die Geschichte war zu dem Zeitpunkt derart verworren, daß selbst ohne Abbruch der Entwicklungsarbeiten nie ein fertiges Spiel zustande gekommen wäre.

### Bullfrogs Aprilscherz

Wer im Jahre 1990 die Aprilausgabe des englischen Magazins "The One" aufschlug, sah sich ganz unverhofft mit dem neuesten Projekt der Populous-Schöpfer Bullfrog konfrontiert. Im exklusiven The One-Preview protzte Bullfrog mit bombastischen Zahlenangaben zum angekündigten "Cyber Assault 556": Das Spiel-Universum sollte aus 50 Milliarden Planetensystemen mit jeweils eigenem kulturellem und politischem System bestehen, die miteinander kommunizierten, Handel trieben und Kriege führten. Alles war in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt; dank ausgefeilter Routinen sollten 400 Millionen Vektorberechnungen gleichzeitig ausgeführt und 1500 komplexe 3-D-Objekte ohne Geschwindigkeitsverlust bewegt werden. The One berichtet weiter: "Cyber Assault runs at 25 frames a second — the average update speed for graphics this detailed is (...) one frame every two seconds." Gegenüber der Konkurrenz also eine mehr als 20fache Rechengeschwindigkeit. Alle Bildschirmtexte und Meldungen waren als glasklare Sprachausgabe angekündigt, mittels der Speicherung einzelner Sprachlaute sollten Sätze, Phrasen und ganze Gespräche vom Programm selbstständig zusammengebastelt werden.

Künstliche Intelligenz durfte da natürlich nicht fehlen; kombiniert mit dem "Ultrasonic 3D Digitiser" der Universität von Surrey simulierte Bullfrog alle denkbaren Persönlichkeiten des fiktiven Universums. Der Digitiser konvertierte dabei Dutzende von menschlichen Gesichtern in Vektorgrafik, die

das Programm simultan mit der Sprachausgabe simulieren konnte. Das Spiel war für den Jahreswechsel 1990/91 angekündigt, wurde jedoch in der Maiausgabe von The One als Aprilscherz deklariert.

Daß nicht nur Tausende von Lesern, sondern auch die eifrigen The-One-Schreiber in Aussicht auf eine exklusive Story den Bullfrog-Jungs auf den Leim gingen wird von Peter Molyneux dementiert: "Wir bekamen jedoch soviel Lese-post, daß wir auch zwei Jahre danach noch ernsthaft über Cyber Assault nachdenken. Vielleicht kommt's ja noch..."

### Das totale Vergessen: Infocom

Einer der witzigsten Spieleautoren überhaupt, Ex-Infocoms Steve Meretzky, hat ebenfalls zwei Beinahespiele auf seinem Konto. Wer "Hitchhikers Guide to the Galaxy" zu Ende gespielt und einen Fuß auf Magrathpa gesetzt hat, wartet heute noch auf die im Programm versprochene Fortsetzung. Mangelnder Verkaufserfolg war hier nicht der Grund — Hitchhiker war das meistverkaufte Spiel von Infocom. Die Zusammenarbeit zwischen Programmierer Meretzky und Autor Douglas Adams muß der-

"Bounty Bob" war eine der erfolgreichsten Spielfiguren der Software-Frühzeit. Seine Abenteuer als Feuerwehrmann gab's jedoch nur auf dem Papler.





art nervenaufreibend gewesen sein, daß beide erstmal ein anderes Spiel gestalten wollten. Adams bastelte wenig motiviert an "Bureaucracy" herum, danach war ihm wohl die Lust an Adventures endgültig vergangen. Insider munkeln, daß sich Infocom finanziell einen zweiten Hitchhiker nicht hätte leisten können, weil horrenden Lizenzgebühren zu zahlen waren.

Kurz vor dem Zusammenbruch Infocoms bastelte Steve Meretzky an einem neuen Adventure-Spiel, das etwas actionlastiger gewesen wäre. Bei einem Besuch im Januar 1988 fanden die damaligen POWER-PLAY-Redakteure Gregor und Boris in seinem Büro ein Aquarium mit einem Schiffswrack, Bücher über

erhielten wir eine Diskette mit einer ersten Version von "Zork 1" in Deutsch. Leider schlugen Activisions rigorose Sparmaßnahmen zu, bevor Infocom die letzten technischen und sprachlichen Probleme lösen konnte — so bleibt unsere Betadiskette vielleicht ein unersetzbares Einzelstück.

Von Infocoms spektakulärem Flop spricht man nur hinter vorgehaltener Hand: "Infocomics", elektronische Comicbücher, die in Zusammenarbeit mit "Tom Snyder Productions" entstanden. Drei Reihen wurden angekündigt: Gamma Force, Worlds of Zork und Lane Mastodon. Erschienen (und das nur auf Apple und MS-DOS) ist lediglich ein Lane Mastodon-Comic in so geringer Auflage, daß ein gut erhaltenes Original eine echte Rarität ist. Die Programme waren praktisch nicht interaktiv, sondern nur Animations-Shows. Trotz eines Preises von unter 10 Dollar waren die Disketten nicht an den Mann zu bringen. Die Idee starb schneller, als man hingucken konnte.

Mit Infocoms Zusammenbruch 198x verschwand übrigens ein bereits fertiggestelltes Spiel in der Versenkung, das international noch eine große Zukunft gehabt hätte: Das opulente Macintosh-Rollenspiel "Quarterstaff" wurde nicht "in-house" entwickelt, sondern noch 1989 eingekauft. Infocom zerbrach, bevor das innovative Spiel nach Europa kam oder, wie geplant, für Amiga und ST umgesetzt wurde.

Line's "Warriors of Darkness" versprach ein heißes Action-Adventure zu werden. Von den angekündigten 2 MByte Grafik und 1000 Animationsphasen sahen wir jedoch ausschließlich Material, das von bekannten Vorlagen (z.B. Segrelies und Frazetta) schnöde abgepinselt wurde. Links: "Enigma Force" bzw. "Backpackers Guide to Universe II", das von "Computer & Video Games" sogar schon als Wettbewerbspreis versprochen wurde. Die glücklichen Gewinner warten noch heute. Darunter zwei Spiele von Image Works und Gremlin die es ebenfalls nicht übers Konzeptstadium hinausschafften.

Schiffsuntergänge und Tiefseetauchen, Poster mit Unterwasserbildern und einen Pakungsentwurf mit dem Schriftzug "Titanic". Auf die Frage "Steve, könnte dein nächstes Spiel etwas mit einem gesunden Schiff zu tun haben?", antwortete er kurz und bündig "Kein Kommentar". Die Presseabteilung bat uns freundlich, noch nichts von dem, das wir in Steves Büro gesehen hatten, zu berichten.

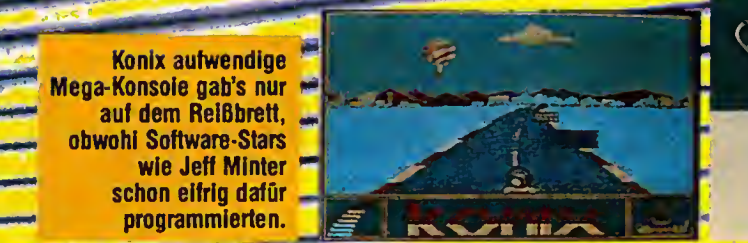
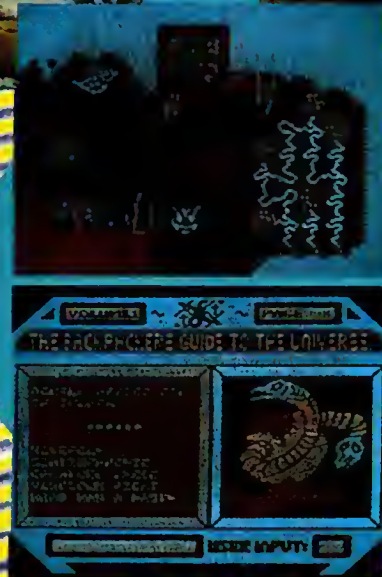
Überhaupt hat Infocom noch eine weitere, geradezu sensationelle Leiche im Keller: deutschsprachige Spiele. Bei unserem Besuch Anfang 1988

## England 1984/85: Vergessene Versprechen

In der ersten Hälfte der 80er Jahre waren englische Hersteller die wichtigsten Spielieferanten für deutsche Computerbesitzer. Von der Insel kamen zu dieser Zeit Hits wie "The Hobbit", Ultimates (die

Entwickler nennen sich heute Rare) "Atic Atac", Tony Crowthers "Blogger", "Paradroid" von Andrew Braybrook und der All-Time-Classic "Elite".

Der große Abräumer unter den ersten britischen Bestsellern war Matthew Smiths "Manic Miner", eine eigenständige Hommage an den amerikanischen Bildschirmhelden "Miner 2049". In der klassischen Version für den englischen Na-



Konix aufwendige Mega-Konsole gab's nur auf dem Reißbrett, obwohl Software-Stars wie Jeff Minter schon eifrig dafür programmierten.

# NOW THE POWER TO FIGHT BACK...

## BECOME INVINCIBLE!!

# ACTION REPLAY CARTRIDGE

FUER NUR **DM 149.00** zzgl. **VERSANDKOSTEN**



MEHR  
LEBEN  
MEHR  
ENERGIE

**MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN!**

- Durch mehr Leben, mehr Power, mehr Munition und mehr Energie wird es kein Gegner mehr schaffen, Sie zu ueberwinden.
- Einfach zu bedienen: Geben Sie die Parameter fuer das Spiel ein und durchlaufen Sie Levels, die Sie nicht gesehen haben.
- Das Action Replay Modul hat einen exklusiv entwickelten LSI-Chip, der es erlaubt, Ihre Modul-Parameter zu veraendern.

- Eine Bedienungsanleitung gibt Ihnen fuer die letzten und aelteren Spiele die Parameter an. Fuer Ihr Lieblingsspiel einfach die Parameter eingeben, um mehr Leben, Energie usw. zu bekommen.
- Mit der intelligenten ASIC-Hardware erkennt das Action Replay Cartridge auch die neusten Spiele (bis zu 8 Megs). Die letzten Parameter werden in den monatlich erscheinenden GAME BUSTER-Magazinen publiziert.
- Keine Vorkenntnisse notwendig, da alle Eingaben ueber den Joystick/Pad getaetigt werden. Einfacher geht es nicht.
- Das Modul arbeitet als Adapter fuer japanische Module! Kein Adapter mehr notwendig. (Eine Adapter alleine kostet ca. DM 60,00!)
- Komplett-Lieferung.



# DATA Flash

ALLE BESTELLUNGEN IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

**DATAFLASH GmbH** Wassenbergstr. 34, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/68545 u. 68546, Telefax: 02822 - 68547

Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskassa.  
Versandkosten bei Vorkassa DM 6,00, bei Nachnahme DM 10,00. Unabhaengig von der bestellten Stueckzahl.

Vertriebspartner: **MUEKRA DATENTECHNIK**, Schoenebergerstr. 5, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7529150-60

Vertriebspartner: **COMPUTING ZECHBAUER**, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel: [0222]-4085256

Vertriebspartner: **DARIUS-SOFT**, GAndreas-Huger-Gassa 56/1, 1220 Wien, Tel: 01/2395800 u. 2384460, Telefax: 01/2398115

Vertriebspartner: **SWISOFT AG**, Obergasse 23, CH-2502 Bell, Tel: 032/231833

Vertriebspartner: **EUROSYSTEMS B.V.**, Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel: 085/5185655, Telefax: 08380/32148

Auch erhaellich bei allen Conrad-Electronic-Fillialen, bei allen Altkauf EB-Warenhaeusern und Fotofachgeschaeften.



Für Elite retteten Greg Hollis und Roy Carter (ganz oben) das lang überfällige "Scooby Doo"; später blieben sie dem Kunden selbst die komplette "Siege of Earth"-Trilogie schuldig (siehe Anzeige). Kleines Bild: "Backpackers"-Programmierer Bob Hamilton erhält von seinem Boss symbolisch eine Pünktlichkeitsuhr überreicht. Damals ahnte keiner der beiden, daß es die Fortsetzung nicht mehr rechtzeitig schaffen würde... Imagine Starprogrammierer John Gibson (später bei Denton Design) und Eugene Evans posieren kurz vor dem finalen Bankrott mit Firmengründer Dave Lawson.

THE SIEGE OF EARTH TRILOGY



Nochmals Rainbow Games: Ein Blick auf die fulminante Grafik des geplatzen Automaten macht den Fan geradezu schwermütig...

tionalcomputer Spectrum brach das Jump'n'Run in 20 bildschirmgroßen Levels alle Verkaufsrekorde. Die Fortsetzung wurde mit Spannung erwartet und durch euphorischen Presserummel angekündigt. Selbst in Deutschland, wo sich gerade der VC 20 und der neue Traumcomputer C64 ein heißes Duell lieferten, wurden zur Begrüßung des "Jet Set Willys" ganzseitige Anzeigen geschaltet und Willy-Gewinnspiele ausgetragen. "Jet Set Willy" entpuppte sich zwar als doppelt so groß, jedoch nur halb so gut wie sein Vorgänger. Trotzdem stieg es nur drei Tage nach seinem Erscheinen auf den ersten Platz der "Daily Mirror"-Charts ein und vertrieb von dort Bestseller wie Oceans Frühwerk "Hunchback", Digital Integrations "Fighter Pilot" und "Manic Miner", das dort seit einem Jahr einsam auf der Spitzenposition stand.

Programmierer Matthew Smith wurde ein Star, trennte sich von Bug Byte und (mit)begründete das Softwarehaus Software Projects. Noch während "Jet Set Willy" auf dem Spitzenplatz der Charts stand, kündigte Smith einen dritten Teil an. Das war das Letzte, was man von dem damals 19jährigen hörte: Auf "Willy and the Taxman" warten die Spieler noch heute, und Software Projects versank schnell in der Versenkung. Matthew Smith war schon davor untergetaucht; von seinem Schicksal künden seltsame Geschichten...

Die Hype-Bombe Miner Willy wirkte auf die Konkurrenz eher motivierend, denn abschreckend. Das Liverpools Softwarehaus Imagine (in England durch die Geräusche von großverdienenden Jugendlichen und Ferrari-fahrenden Programmierern bekannt), hatte zwar noch keinen richtigen Hit abgeliefert, galt jedoch seltsamerweise als einer der weltbesten Hersteller. Um dem (durch originelle und extrem großspurige Anzeigen teuer erkaufen) Ruf gerecht zu werden, begann Imagine zwei zukunftsweisende Projekte auszutüfteln. Auf "Bandersnatch" (C64) und "Psychlapse" (für den Sinclair Spectrum) wurde von der Presse erstmalig der Begriff "Mega Games" angewendet; um die Erwartung zu schüren, initiierte Imagine eine aufsehenerregende Pressekampagne. Monat für Monat erschienen Anzeigen, die neue Einzelheiten enthüllten und das Programmiererteam

(John Gibson, Eugene Evans, Ian Weatherburn und Mike Glover) bei der Arbeit zeigten. Daß "Psychlapse" und "Bandersnatch" niemals wirklich über das Konzeptstadium hinaus kamen, zeigte sich bald darauf mit einem Paukenschlag: Imagine meldete Konkurs an, der firmeneigene Motorrad-Rennstall wurde verkauft und die Mitarbeiter trieben in alle Richtungen auseinander.

Ein Team des BBC hatte die letzten Tage eifrig mitgefilmt: Die junge Spielebranche hatte ihren ersten Skandal. Der entstandene Dokumentarfilm zeigte Mißmanagement, technische Inkompetenz und reinrassigen Größenwahn. Am Ende blieb Imagine verschiedenen Partnern zirka 1 Million Mark schuldig. Einen Großteil des Imagine-Budgets schluckte die Marketingkampagne, für die unter anderem der weltbekannte Fantasy-Künstler Roger Dean verpflichtet wurde. Ihn nahmen die Imagine-Bosse Ian Hetherington und Dave Lawson mit, als sie Finchspeer gründeten. 1987 war aus Finchspeer "Psychlapse" geworden und mit "Brattacas" das angebliche Mega-Game als eines der ersten 16-Bit-Spiele (nur) für Sinclair QL, Amiga und Atari ST veröffentlicht.

## Electronic Arts' Amiga-Leichen

Auch Branchenriese Electronic Arts hat ein paar peinliche Leichen im Keller. Mit Einführung des Amiga 1987 stellte sich EA-Chef Trip Hawkins als Gallionsfigur vor den neuen Computer. EA programmierte bereits auf den Amiga-Entwicklungssystemen (noch in Teakholzkisten) und legte den ersten paar Tausend Amigas eine Demodiskette mit kommenden Produkten bei. Star der Diskette war "Kaleidoscope", ein wirres Farbenflacker-Demo-programm, aus dem nie das versprochene Multimediaprodukt geworden ist. Ebenfalls auf der Diskette angekündigt: "Return to Atlantis" (kam mit drei Jahren Verspätung und war dann hoffnungslos überholt) und "Pinball Construction Set" — von diesem Titel existiert nur die Grafik auf der Demodiskette, programmiert hat ihn keiner. Angeblich sollte der Original-Pinball-Autor, Bill Budge, die Amiga-Version schreiben, doch dem eingefleischten Apple-Mann sagte Commodores 16-Bitter nicht

# ZERO-LASER

A Kind of Magic

Distribution präsentiert:

## Das Back-Up System **SUPER MAGICOM**

für Super Famicom und Super NES

- \* Super Magicom 449.-  
mit 8M Bit Speicher
- \* Super Magicom 549.-  
mit 16M Bit Speicher
- \* dazu passendes Laufwerk 149.-
- \* Netzteil für Laufwerk 29.-

nur für privaten Gebrauch  
unter Beachtung des Urheberrechts  
Spielkonsole nicht im Preis inbegriffen  
Anschlußmöglichkeit an jeden PC.



## Das Back-Up System **MAGIC DRIVE** für Sega Mega Drive/Genesis

- \* Magic Drive 449.-  
mit 8M Bit Speicher
- \* Magic Drive 549.-  
mit 16M Bit Speicher
- \* Super Magicom  
Adapter 249.-
- \* Laufwerk 149.-
- \* Netzteil für Laufwerk 29.-

nur für privaten Gebrauch  
unter Beachtung des Urheberrechts  
Spielkonsole nicht im Preis inbegriffen  
Anschlußmöglichkeit an jeden PC.

## **INFRAROT-JOYPAD**

- \* für Sega Mega Drive mit Dauerfeuer, Zeitlupe
- \* 1 Joypad + Empfänger 89.90
- \* Extra Joypad 49.90
- \* 2-Spieler Set nur 119.90



Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9.- DM Versandkosten.  
Zero-Laser Distribution, Niggelstr. 5c, 8000 München 50.

**Tel. 089 7698220 \* Fax. 089 8120570**

zu. Budge arbeitete daraufhin mehrere Jahre lang an einem "Robot Construction Set", bei dem man in 3-D-Grafik Roboterarme bewegen sollte. Das Produkt wurde nie fertig, und Bill Budge verschwand völlig in der Softwareversenkung. Auf einer denkwürdigen Tonbandkassette mit den größten Hits des EA-Gesangsvereins trällert Trip Hawkins u.a.: "Bill Budge, wo bist du bloß, schreib uns noch ein Programm."

## Datenfehler bei Datasoft

Eine ganze Reihe von Nichterscheinern gab es bei Datasoft, Anfang der 80er Jahre bekannt durch "Dallas Quest", "Super Bunny" und "Cohens Towers". Datasoft kaufte Arcade-Lizenzen wie "Pole Position 2" und "Elevator Action", die jedoch niemals auf Diskette erschienen. Witzigerweise hatte angeblich jeder C-64-Besitzer, der was auf sich hielt, "Elevator Action" als Raubkopie oder

würde es ganz sicher in den nächsten Tagen bekommen. Wenn man den Freund dann auf die Probe stellen und es kopieren wollte, war gerade die Diskette kaputt oder bei einem Kumpel oder die Post hatte sie noch nicht gebracht oder...

Warum gerade Elevator Action, ein eher durchschnittliches Spiel, einen derartigen Kultstatus erreichte, ist bis heute unbekannt. Eine englische Firma brachte schließlich eine Elevator-Action-Umsetzung heraus.

Größter Reifall von Datasoft war aber das ambitionierte "Alternate Reality"-Projekt. Alternate Reality liest sich heute eher wie der Trick einer Marketingabteilung als ein tolles Spielkonzept. Im ersten Teil ("The City") wird der Spieler von der Erde entführt und auf irgendeiner fremden Welt abgesetzt. Warum er dort ist, was er dort soll und wie er wieder heimkommt, muß er erst herausfinden. In Teil 1 gibt es nur "Türen" in die anderen Teile. Geht man beispielsweise in den Dungeon, wird lediglich der Spielstand gespeichert. Diesen kann man dann in Teil 2, "The Dungeon", laden, dort ein paar Puzzles lösen, dann wieder in Teil 1 mit neuen Schätzen und mehr Hitpoints zurückkehren. Unter den weiteren fünf Teilen sollten "The Arena" (Gladiatorenkämpfe), "The Castle" (das Schoß des Herrschers) und "The Wilderness" (hinter den Stadtmauern) erscheinen. Erst im siebten Teil in Kombination mit den sechs anderen hätte der Spieler das Puzzle seines Daseinszwecks auf dieser Welt gelöst. Jeder Teil für sich bot zwar einige "Mini-Adventures", aber erst gemeinsam hätte das Spiel als solches erfolgreich beendet werden können. Nachdem Teil 1 mit ziemlicher Verspätung kam, dauerte es fast eineinhalb Jahre, bis die Programmierer Teil 2 fertiggestellt hatten. Bei dieser Rate wäre Teil 7 wahrscheinlich nicht vor dem Jahre 2000 erschienen. Außerdem waren die Programmierer an die Kompatibilität zu Teil 1 gebunden und hätten im Laufe der Jahre wenige spielerische und technische Neuerungen einbringen können.

Schon für den zweiten Teil modifizierten die Programmierer das System, damit ein eigenständigeres Rollenspiel entstand. Die Kundschaft war jedoch zu diesem Zeitpunkt von der Warterei schon verärgert, und "The Dungeon" blieb

wie Blei in den Regalen liegen. Die anderen fünf Teile erschienen erst gar nicht mehr. So rätzelt eine Handvoll Alternate-Reality-Fans auch heute noch, warum sie auf diesen fernen Planeten entführt wurden.

Etwas Ähnliches passierte zu dieser Zeit übrigens auch englischen Abenteurern, die sich in "Sword & Sorcery"-Gefilde verlorfen. Hersteller PSS hatte S & S ebenfalls als Rollenspielerserie modular angelegt, nach dem Auftakt jedoch schnell wieder verhungern lassen, so daß sich die Spieler bis heute mit einem einzigen winzigen Dungeon-Level begnügen müssen.

## Fast Made in Germany

Auch in Deutschland gibt es Spiele, die es nie in die Geschäfte geschafft haben. Rainbow Arts kündigte beispielsweise nach dem großen Erfolg



der "Great Giana Sisters" die Fortsetzung an. Diese wurde dann,

wie es offiziell hieß, "aus Qualitätsgründen" gestrichen. Unter der Hand munkelt man freilich, daß Nintendo doch zu enge Verwandtschaftsbeziehungen zwischen Giana und Mario sah. Keinen Gefallen getan hatte sich U.S. Gold, der englische Vertrieber der Sisters, der groß mit "Move over, Brothers" (Macht Platz, Brothers) warb und sicherlich den einen oder anderen Nintendo-Chef damit verärgerte.

Der deutsche Vorstoß in den Automatenmarkt wollte Rainbow Games, einer Schwesterfirma von Rainbow Arts, wagen. Eine Automatenplatine wurde nahezu serienreif entwickelt, mit der Programmierung eines bis heute namenlosen Spiels begonnen. Aus Kostengründen (die innovative Platine brauchte sehr viel, damals sündhaft teures RAM), wurde das Projekt allerdings eingestellt. Programmierer Heiko Schröder und Grafiker Celal Kandemiroglu programmierten daraufhin "X-Out", einen Actionreißer für Amiga und ST.

## Die Hardware hat's schwer

Als den größten Software-GAU muß man jedoch das Ko-

nix-Multisystem, des gleichnamigen englischen Joystick-Herstellers krönen. Die Geschichte dieser Wunderkonsole war derart von Pleiten geschüttelt, daß man heute nur den Kopf schütteln kann, wie die Presse das Gerät lobte und dabei vergaß, die Versprechungen des Herstellers zu hinterfragen.

Bei der Septembermesse in London 1989 war Konix mit einem Stand vertreten. Der erste Messetag kam und verging — der Konix-Stand blieb leer. Während schon die ganze Branche am Munkeln war, schleppten Konix-Mitarbeiter während des zweiten Messetages erste Prototypen auf den Messestand. Von fertigen Produkten war man allerdings noch weit entfernt, richtige Software lief kaum. Dabei waren die Maschine und tolle Entwicklungssysteme schon vor Monaten versprochen worden.

Haarsträubend war der "Hydraulikstuhl", den man für das Konix zusammengezimmert hatte. Alleine schon die Tatsache, daß der Plastikstuhl nicht nur den Spieler, sondern auch den Monitor beherbergen sollte, ließ viele Verkäufer fragen, ob das Ding überhaupt durch den TÜV kommt. Den Bewegungseffekt sollten zwei umgebaute Bohrmaschinenmotore liefern, die den pendelnd aufgehängten Sitz mit minimalen Kraftaufwand bewegen. Die Prototypen gaben allerdings schon bei mittelschweren Erwachsenen innerhalb von Minuten den Geist auf... Außerdem sollte das Konix Spezialdisketten mit "chemischen" Kopierschutz anstelle von Modulen verwenden. Jeder Softwarehersteller hätte also, à la Nintendo nur bei Konix selbst die Disketten kaufen und duplizieren können — keine Chance für Raubkopierer. Wie allerdings ein "chemischer" Kopierschutz aussieht, fragen sich heute noch weltweit die Diskettenhersteller. Die Hydraulikkonsole selbst starb, noch bevor diese und andere Fragen geklärt werden konnten.

Das Postskriptum läßt das Konix noch ein paar Monate länger überleben: Branchen-Insider behaupten, daß Atari die Konix-Technologie nach dem Zusammenbruch kaufte. So hat der "Panther", das von Atari in letzter Sekunde fallengelassene Konsolen-Projekt, einen Spezialchip des Konix verwendet. Das würde bedeuten, daß der betreffende Chip gleich zweimal auf der Strecke blieb.

bs/wi

Wir kämpfen für

**SAUBERE  
FLÜSSE!**

**GREENPEACE**

Vorsetzen 53  
2000 Hamburg 11

Für Informationen  
über Greenpeace  
bitte 3,60 DM in  
Briefmarken



Händleranfragen erwünscht !!!!

# NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

offiziell in Deutschland !!!!

Super News:

- Trash Ralley
- Soccer Bowl
- Fatal Fury
- Eightman
- Robo-Army
- usw.



demnächst auch mit Postzulassung !!!!



RGB- und PAL-Geräte!!!

## SNK

### General-Vertretung-Deutschland

#### M & B

Hard- and Software  
 SNK-Generalvertretung Deutschland  
 Björn Bersheim  
 Buchholzer Straße 1, 5475 Burgbrohl-Buchholz  
 Phone: 02636/4686, Fax: 02636/4662

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army



## Bonbon-Ballerei



Mit Super Fantasy Zone gibt ein Klassiker seinen 16-Bit-Einstand

## S. Fantasy Zone

Videospieler, die sich schon früher in der Fantasy Zone vergnügt haben, dürfen sich mit Recht als Joypad-Veteranen bezeichnen: Der direkte Vorgänger zum vorliegenden *Super Fantasy Zone* hatte den gleichen Namen (nur ohne das "Super"), erschien für das Master System und ist seit Ende der 80er Jahre global in Vergessenheit geraten. Wie in den Vorläufern scrollt der Bildschirm horizontal nach links und rechts, während ein kaum modifizierter "Opa Opa" (ein eiförmiges Raumschiff das bei Bedarf ein kräftiges Beinpaar ausfährt) auf alles ballert, was sich rührt. Besonderes Augenmerk solltet ihr auf ein Dutzend Monstergeneratoren legen. Erst wenn ihr diese mit der

Bordkanone zerblasen habt, läßt sich der Obergegner der jeweiligen Stufe blicken.

Die widerstandsfähigen Monstergeneratoren, sowie die meisten der fliegenden und hüpfenden Gegner lassen im Todeskampf klingende Münzen fallen. Sammelt ihr flink, lohnt sich schon bald ein Besuch im Waffengeschäft, das ab und an in Form eines Fesselballons über den Bildschirm flattert. Dort erhaltet ihr alles was das Herz begehrt: Verschiedene Laser, bessere Bomben, schnellere Motoren und Flügel, flinkeres Schuhwerk, sowie allerlei ungewöhnliche Sonderwaffen. Leider halten diese Hilfsmittel jeweils nur für einen begrenzten Zeitraum. Testmuster von Galaxy. *wi*

## Paßwunder



Eine Feldübersicht wäre nützlich gewesen: So paßt man ins Ungewisse.

## Tecmo World Cup 92

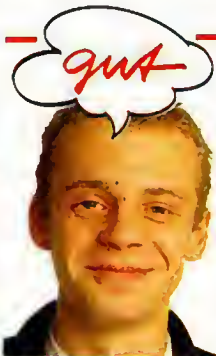
Mit *Tecmo World Cup* kommt eine Fußballsimulation auf Euch zu, die im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres, ganz ohne einen Managerteil auskommt. Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen einem Einzelspiel oder der Weltmeisterschaft. Sind zwei Joypads angeprofft, darf man auch gegen einen Freund kicken. Das obligatorische "Options"-Menü mit allerlei einstellbaren Parametern ist ebenfalls vorhanden. Hier kann Spieldauer, Schwierigkeitsgrad und Tastenbelegung eingestellt werden.

Beginnt ihr eine Weltmeisterschaft, wird zuerst eine gewünschte Nation ausgesucht und dann in einer Vierergruppe um den Sieg gekämpft. Der Gruppenerste kommt in die

nächste Runde — ins Achtelfinale. Gewinnt ihr alle weiteren Spiele, seid ihr glorreicher Weltmeister.

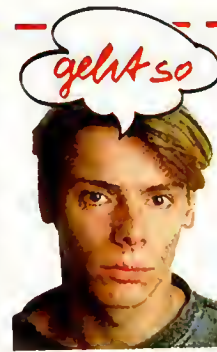
Auf dem Rasen angekommen, seht ihr das Spielfeld von der Seite. Ihr steuert den ballführenden Spieler mit dem Joypad und paßt oder schießt auf Knopfdruck in eine gewünscht Richtung. Glücklicherweise erlauben eure Mannen jeden Paß; in Tornähe wird direkt in Richtung Kasten geballert. Dabei kann die Schußrichtung, genau wie beim Passen mit dem Joypad angegeben werden. Seid ihr in der Defensive, wechselt ihr den Spieler auf Knopfdruck oder grätscht in den ballführenden Gegner. Selbst Einwürfe, Elfmeter und Ecken fehlen nicht. Nur Fouls kommen so gut wie nie vor. *kn*

Trotz des Sprungs in die 16-Bit-Liga wirkt Opa Opa nahezu unverändert; verwandte Grafik, identische Steuerung und der gleiche Mangel an spielerischen Gags und Finessen macht *Super Fantasy Zone* eher zu einer Umsetzung, denn zu einem echten Nachfolger. Sunsoft hat jedoch auch die guten Seiten in die Neuzeit hinübergerettet: Das



knallbunte Actionspektakel ist unkompliziert, aber trickreich; verwirrende Feindtaktiken und schlaue Endgegner fordern Einzelgänger und Profis. Außerdem motivieren abgefahrene Comicgrafik und fetzige Musik — wer auf putzige Intro-Sequenzen und knuddlige Extrawaffen steht, sollte sich diese *Defender*-Variante besorgen.

*Tecmo World Cup* bringt eine Menge Spaß, obwohl eine Fußballsimulation nicht unrealistischer hätte ausfallen können. Bestes Beispiel: Jeder Paß sitzt, jeder Torschuß wird gehalten. Wenn der Mann mit den Handschuhen dann doch mal hinter sich greifen muß, ist die eigentliche Ursache des Tores unerklärlich ("Wieso ging der denn



rein?"). Toll angesetzte Taktiken enden meist in den Händen des Keepers ("Der sitzt aber... Mist!"). Einfache Steuerung und automatischer Torwart sind zwar eine nette Idee — man kann's aber auch übertreiben (nicht mal Eigentore darf man schießen). Dank der simplen Steuerung nur Fußballersteinigern zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

77%

Grafik: 69%

Sound: 82%

Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

60%

Grafik: 65%

Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

# DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

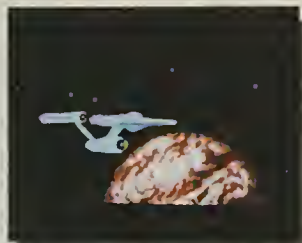
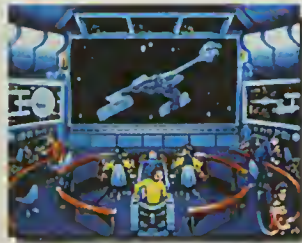
STAR TREK: 25th

Anniversary kombiniert einen

realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreiert so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam



MS-DOS Screen Shots

Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

- Komplette 256 farbige VGA-Darstellungen
- Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionszenen
- Tritt mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung
- Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall
- Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung
- Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle

*Interplay™*

In Europa herausgegeben Electronic Arts,  
Verkaufsagenten: United Software, Rietberg,  
Profisoft, Osnabruck. Leisuresoft, Boenen.  
News Software, Dusseldorf. Kingsoft, Aachen

™, ® et © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK und U.S.S. Enterprise sind Warenzeichen der Paramount Pictures. MS-DOS ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

# FLASH POINT

The Genius  
in Games

## Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68  
2360 Bad Segeberg

### MEGA DRIVE®

Buck Rogers US	119,94
Y's III US	129,94
Tecmo World Cup jap.	99,94
Ring of Power US	119,94
J. M. Football II US	99,94
Winter Challenge US	99,94
F-1 Grand Prix jap.	99,94
Golden Axe II jap.	89,94
EA-Hockey dt.	94,94
California Games US	99,94
Elemental Master jap.	59,94
Gynoug jap.	69,94
Hellfire jap.	59,94
Castle of Illusion jap.	79,94
Gaiates jap.	79,94

### GAME BOY™

Prince of Persia	64,94
Beetlejuice	59,94
Days of Thunder	59,94
Snow Bros.	59,94
Robocop II	59,94
Double Dragon II	59,94
Addams Family	59,94
alle Spiele mit engl. Anleitung	

### GAME GEAR®

Donald Duck jap.	64,94
Chessmaster US	69,94
Sonic the Hedgehog jap.	64,94
Aleste II jap.	69,94
Master Gear Adapter	59,94
TV Tuner	a.A.

FLASHPOINT ist der Spezialist für  
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,  
PC-Engine, CDTV, Game Boy und Atari Lynx.  
**Händleranfragen erwünscht**

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

# 0 45 51 / 40 97

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Alle sind eingetragene Warenzeichen der ATARI Ltd. Mega Drive und PC-Engine sind Importgeräte ohne FITZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an.  
Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag  
und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

## Ringelpiez mit Hindernissen



Mit *Rings of Power* durch das Wechselbad der Gefühle

## Rings of Power

Die Welt Ushka Bau ist ein Planet der Zauberer. Magier, Priester, Necromancer und Hexen geben sich hier ein Stelldichein. Leider fehlen den einzelnen Magiergilden, die sich auf Ushka Bau etabliert haben, ein paar magische Ringe. Diese *Rings of Power*, sechs Stück an der Zahl, sollt Ihr wiederbeschaffen. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle des Zauberlehrlings Buc. Beim Start des Rollenspiels schlägt Ihr Euch allein durch Ushka Bau, später schließen sich einige Helfershelfer Eurer Gruppe an.

Die nähere Umgebung wird im *Popoulus*-Stil von schräg oben gezeigt. Wollt Ihr etwas genauer untersuchen, kann auf einen größeren Bildausschnitt herangezoomt werden.

Unterwegs trifft Ihr nicht nur auf freundliche Gesellen, die Euch mit Hinweisen versorgen, Städte in denen Nahrung und Ausrüstung gekauft werden kann, sondern auch auf diese Monster. Prügeleien laufen wahlweise automatisch oder manuell ab. Farbige Balken geben Auskunft über Eure Gesundheit und die der Gegner. Jeweils ein Balken (in rot) zeigt die verbliebenen "Hit-Points" an, ein anderer (in blau) steht für die restliche magische Energie.

Erleibt Euch der frühzeitige Heldentod, könnt Ihr auf einen abgespeicherten Spielstand zurückgreifen. Die zahlreichen Bildschirmtexte des Moduls sind in Englisch, das Handbuch gibts in Deutsch. Testmaster von Electronic Arts. mh

Wer bei *Rings of Power* eine Art Super-*Phantasy Star* erwartet, muß erstmal kräftig schlucken: Die Grafik zuckelt und ist unübersichtlich bis chaotisch, die Benutzeroberfläche, trotz zuschaltbarer Hilfsfunktion, arg gewöhnungsbedürftig. Das so gut wie nicht vorhandene Kampfsystem sorgt für zusätzlichen Frust. Und trotzdem: *Rings*



*of Power* hat einen ganz eigenwilligen Reiz. Wer sich die Mühe macht ein wenig länger in Ushka Bau zu verweilen, findet Geschmack an dem Modul — in dem mehr steckt, als auf den ersten Blick erkennbar ist. Zum Aufstieg in die Oberklasse der Konsolenrollenspiele reicht's nicht, für einen Platz im Mittelfeld aber allemal.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

64%

Grafik: 43%

Sound: 56%

Schwierigkeit: schwer

# GALAXY

Super Magic Drive j 449.-  
 Mega CD Rom + Spiel 999.-  
 Infrarot Joypad j 89.-  
 Buck Rogers e 139.-  
 F22 Interceptor e 99.-  
 Toki j 99.-  
 Rings of Power e 139.-  
 Super Shinobi II j 119.-  
 Tecmo W.Soccer j 99.-  
 Wonderboy V e 119.-

## MEGA DRIVE

Alisia Dragon 119.-  
 EA Icehock.d 89.-  
 Warsong e 129.-  
 Winter Chall. 119.-

Another World 69.-  
 Abandoned Places 89.-  
 A320 Airbus 119.-  
 Dynablaste 69.-  
 Grand Prix 89.-  
 Larry V 99.-  
 Populous II 89.-  
 Red Baron 99.-  
 Wolfchild 69.-  
 Vroom 75.-

## ATARI/AMIGA

Amberstar 89.-  
 Epic 89.-  
 Spec.Forces 89.-  
 Ultima VI 79.-

Sonic e/d 75.-  
 Donald Duck e/d 75.-  
 GG Aleste j 69.-  
 Out Run j 49.-

## GAME GEAR

Alien Syndr.j 69.-  
 Monst.World 2 69.-

Addams Family CD e 119.-  
 Gate o.Thunder SCD j 119.-  
 Human Sports SCD j 119.-  
 Shubibiman 3 CD j 119.-

## PC ENGINE

Liquid Kids j 119.-  
 Ninja Gaiden j 119.-

Super Magicom j 449.-  
 Adventure Island j 149.-  
 F1 Exhaust Heat j 149.-  
 Rocketeer j 149.-

## SUP.FAMICOM

Smash TV j 149.-  
 Soul Blader j 149.-

Adv.Island e 69.-  
 Boulderdash d 69.-  
 Mega Man e/d 69.-  
 Prince of Persia e 69.-  
 Simpsons d 69.-  
 Terminator II e 69.-  
 Turrican e/d 69.-

## GAMEBOY

F.Fant.Adv.e 79.-  
 F.Fant.II e 79.-  
 Terminator 2e 69.-

Civilisation 109.-  
 Elvira 2 99.-  
 Eye o.t.Beholder 2 99.-  
 Gods 89.-  
 Powermonger 89.-  
 Star Trek 25th 89.-  
 Uncharted Waters 119.-

## IBM

Buck Rogers 2 89.-  
 Falcon MK III 119.-  
 Monkey Isl.II 99.-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024  
 BTX: # GALAXY

Inh.Plexus GmbH  
 Anmerkung:j:japanisch\*e:englisch\*d:deutsch

# 089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

## Monster in my Pocket



Fast unvermeidlich für ein Taktikspiel: Die Aufteilung des Spielfeldes in Sechsecke

# Master of Monsters

Selbst in Fantasy-Welten kann der friedlichste Mensch nicht in Ruhe leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Auf dem Planeten Mana bekommen sich gleich fünf magisch begabte Kontinentalfürsten in die Wolle und streben nach der Krone, die dem Landeskönig gehört. Dieser ist nicht untätig und schickt die fünf ehrgeizigen Zauberer auf einen taktischen Testkurs. Derjenige, der den kompletten Test absolviert, bekommt die Krone und das Königreich.

Der Test für die *Master of Monsters* besteht wahlweise aus einem guten Dutzend vorgefertigter Einzelszenarios, also Ländern oder dem "Campaign"-Modus. Hier müssen die Ländereien nacheinander absolviert werden. Im Campaign-Modus spielt Ihr alleine

gegen drei Computergegner, in den Einzelszenarios dürfen sich bis zu vier Kumpane abwechselnd um das Mega Drive scharen. Die einzelnen Gebiete der Testarena sind, wie für Taktikspiele mittlerweile üblich, in kleine Sechsecke unterteilt und aus der Vogelperspektive zu sehen.

Für eine echte Prügelei sind sich die Magier natürlich zu schade. Deshalb müssen Truppen her. Diese Truppen bestehen aus rund 80 verschiedenen Monstertypen, die die Magier herbeibeschwören können. Als zusätzliche Kampfunterstützung dienen die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft, die ebenfalls auf Euer Kommando hören. Zudem beherrscht jeder "Master" eine Reihe von Zauberformeln. Neben fetzigen Kampfsprüchen



Die taktischen Klopereien werden bequem per Menü gesteuert



Kämpfe sind animiert zu sehen

gehören auch ein paar nützliche Heilzauber zum magischen Repertoire.

Alle Spieler starten in ihren Heimatburgen. Von hier aus werden die erschaffenen Mon-

stertuppen losgeschickt, um gegnerische Einheiten umzuhaufen oder neue Schlösser zu erobern. Kommt es zum Kampf mit einer Feindeinheit, wird von der Vogelperspektive auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier sind dann die Kontrahenten animiert zu sehen. Der Sieger bekommt als Belohnung Erfahrungspunkte. Ein Spielstand kann gespeichert werden, die Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind bei der US-Version komplett in Englisch. Testmuster von Dymh

Kaum haben unsere Redaktionstaktiker die japanische Version von *Master of Monsters* zugunsten des Japanthrillers *Advanced Military Commander* beiseite gelegt, trudelte die englische Version der *Monstermeister* ein.



Die Bedienung ist dank übersichtlicher und nicht sehr umfangreicher Menüs kinderleicht. Auch der moderate Schwierigkeitsgrad orientiert sich deutlich am "Beginner". Hardcore-Strategen werden auf Dauer allerdings etwas unterfordert sein.

erreicht zwar nicht den extrem hohen Suchtkoeffizienten vom Konkurrenzspiel, bietet dem Strategie-Neuling aber einen blitzsauberen Einstieg in das Genre.

Technisch bietet *Master of Monsters* eher Grund zur Klage. 16 Szenarios sind ein bißchen wenig, und die Grafik wird der Mega-Drive-Power nicht gerecht.

STECK BRIEF

Genre: Strategie  
Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 43%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

### Taktische Alternativen

Wer sagt, daß sich das Mega-Drive nur für furiose Actionspiele eignet, sollte einen Blick auf folgende drei Module werfen.

Schon etwas betagter ist das Modul Herzog Zwei. Die größte Besonderheit dieses Taktikspiels: Hier wird in Echtzeit gespielt und nicht rundenweise gezogen.

Strategisch etwas anspruchsvoller als *Herzog Zwei* ist das japanische Fantasy-Modul *Long Raiser*, das dieser Tage in englischer Sprache unter dem Namen *War Song* erscheint.

Der absolute Spitzenreiter in Sachen Strategie ist der Japanimport *Advanced Military Commander*. Dieses Spiel wird ohne Zweifel nie in Deutschland erscheinen.



Taktik satt bieten: Herzog Zwei, Long Raiser (War Song) und Advanced Military Commander (von oben nach unten).

BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY.

TEENAGE MUTANT HERO  
**TURTLES II**  
**BACK FROM THE SEWERS™**

Neu

Teil II  
 Abenteuer  
 der Turtles



Im Urteil der Fachleute:  
 In VIDEO GAMES 1/92  
 mit 81% Spielspaß als  
 VIDEO GAMES CLASSIC  
 ausgezeichnet:  
 "Hut abl ... KONAMI (hat)  
 einen weiteren Meilenstein  
 dieses Genres geschaffen ...  
 abwechslungsreich und  
 wohl durchdacht."

Jetzt geht die Action erst richtig los...  
 Springen, klettern, skateboarden und surfen  
 durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über  
 Autobahnen und durchs Technodrome. Doch  
 plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden.  
 Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um  
 ihn zu befreien. Cowabunga !!!

Die Turtles II mit noch mehr Action, noch  
 mehr superstarkem Spielspaß. Mit Sound-  
 menü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei ver-  
 schiedenen Schwierigkeitsstufen und vielen  
 Levels.  
 Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.

Teenage Mutant Hero Turtles Teil II -  
 das ist der superstarke Videospielspaß von  
 KONAMI.

**Gutscheine**  
 für neue Aufkleber!!!  
 Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles  
 und dazu zwei weitere Überraschungs-Auf-  
 kleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein  
 ausschneiden und abgeben in allen Ge-  
 schäften, wo es KONAMI gibt. Oder ein-  
 schicken an: KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
 Fränkern Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse  
 fränklich den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst  
 Du 3 Aufkleber zugesichert, solange der Vorrat reicht.  
 Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift  
 adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77  
 Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively  
 licensed by Surge Licensing Inc.



Exklusiv für  
 Nintendo Spieleysteme (NES)



**KONAMI**  
**Superstarker Videospielspaß**



HALLO ÖSTERREICH

Gudrunstraße 158  
1100 Wien  
Tel.: (0222) 602 26 18

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!  
ab 30. 3. 92 auch in 1030 Wien, Fasangasse 16

# AMIGA BEI SPIELEN PC CDTV NR. 1

Große Auswahl an Anwendersoftware und Büchern

EXCLUSIV FÜR ÖSTERREICH

## IMPERATOR

für MS-DOS Computer

Wirtschafts- und Strategiespiel in deutscher Sprache. Bis zu 8 Spieler,  
Super-VGA-Graphik 1024 x 768, 256 Farben  
öS 799,-

## PICCADILY

Vokabeltrainer für Amiga 500/2000/3000, Kickstart 1.3 oder 2.0,  
benötigt 1 MB RAM  
öS 799,-

Hartmut Woerlein

# Computer- Logeleien



Harte Nüsse für Knobelfans. Ob mit oder ohne Computer - Spannung und Spaß sind garantiert.

1991, 151 Seiten  
ISBN 3-87791-262-1, DM 9,90



3085/112

## Affenstark



Karriere: Vom Automaten aufs Lynx, von dort ins Mega Drive hinein.

## Toki

Gerade in dem Augenblick, als es sich Toki und Eva im Paradies so richtig gemütlich machen wollten, wird die weibliche Hauptrolle von dem bösen Dunklen Lord entführt und der männliche Part in einen nicht weniger männlichen Affen degeneriert. Dieser gibt nun sein Bestes, sich durch mehrere Levels urzeitlichen Dschungels inklusive aggressiver Pflanzen und Tiere zu schlagen, um seine bessere Hälfte zu retten. Das kleine Äffchen kann springen und in verschiedene Richtungen spuken. Ab und zu liegen einige Extras herum, die die Spucke etwas hochpowern. Dreifachspucke, dicke Spucke, alles was Lamas gerne sehen, ist vorhanden. Die Extraspucken sind zwar recht häufig zu fin-

den, aber leider zeitlich begrenzt. Verschiedene Urvogel-formationen kreuzen den Himmel und verwandeln sich unter Beschußname in frisches Obst. Aber auch auf der Erde lauern Gefahren auf Euch. Plötzlich aus der Erde stoßende, mit Stacheln behaftete Wurzeln, bössartige Affenwidersacher und anderes, mit gefährlich aussehenden Mundwerkzeugen bewaffnetes Götter, machen Euch das Schimpansenleben schwer. Die Obermotze am Ende jedes größeren Abschnitts lassen sich mit einer ganz bestimmten Taktik fertigmachen. Klar, daß die ersten Bösewichter ziemlich leicht zu besiegen sind, später wird's dann aber schon ganz schön knifflig. Testmuster von Galaxy. ri

Toki ist ein Muster für ein besseres Durchschnittsspiel. Es reißt einen nicht vom Hocker, keine neuen Spielideen — alles schon mal da gewesen; aber trotzdem ist es nicht besonders schlecht. Grafisch und auch spielerisch nimmt Toki in den höheren Levels zu. Tatsächlich wurden die Original-Levels künstlich aufgeblasen und spielen sich



wesentlich langatmiger. Allein die Kollisionsabfrage ist ein wenig zu pingelig. Explodiert beispielsweise eine Gigantowurzel, fliegen Erdstückchen durch die Gegend, von denen einige — manchmal — für Toki lebensnennend sind. Im Zweihären Levels zu. Tatsächlich werden die Original-Levels künstlich aufgeblasen und spielen sich

Spieler-Modus tretet Ihr leider nicht gleichzeitig an, sondern nacheinander — schade!

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

69%

Grafik: 63%

Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel





## Wonderboy lebt



Unter Wasser geschwommen werden — kein leichtes Unterfangen

# Super Adventure Island

Auf der Winter CES in Las Vegas präsentierte sich das Hudson-Team vor Palmen und Geröll — jetzt dürfen sich deutsche Super-Famicom-Besitzer (dank dunkler Importkanäle) über das dort angepriesene *Super Adventure Island* freuen.

Ihr schlüpft in die Rolle des Master Higgins, dessen niedliche Gespielin während eines gemeinsamen Schäferstündchens einfach entführt wurde. Das läßt sich Euer Steinzeitheld natürlich nicht bieten: Durch fünf Welten zu je drei Level plus Obermütz hüpf und schwimmt er in altbewährter *Wonderboy*-Manier, um sich seine Geliebte zurückzuholen. Unterwegs lauern, wie's in diesem Genre üblich ist, massig Gegner, die auf ihre Eliminierung warten. Harmlos erscheinende Schnecken, niedliche Pinguine oder plattgewalzte Fludern überraschen den Spieler auf die ihnen eigene Weise. Feuerspuckende Luft-



Die Köpfe sind verwundbar

ballondrachen treiben ebenfalls ihr Unwesen. Die Variation an feindlichen Gesellen ist riesig — eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie wollen Blut sehen. Doch Higgins holt Steinaxt oder Bumerang aus dem Felltäschchen und zeigt's den Burschen ganz gewaltig — die praktischen Waffen müssen zwar jedoch erst gefunden und eingesackt werden. Habt Ihr eine Waffe mehrmals aufgenommen, gewinnt sie an

Durchschlagskraft. Und Ihr werdet sehen: Für seine Freundin macht Higgy alle platt.

An Gags inmitten gefährlicher Landschaften mangelt's ebensowenig. Da gibt's die obligatorischen Bonusrunden (plus leckeren Extraleben), Unterwassertiraden mit Schnorcheleinlagen und Level-Passagen, für die keine Stromrechnung bezahlt wurde. Folge: Licht aus — Taschenlampe an. Testmuster von Galaxy. *kn*

*Super Adventure Island* spielt sich zwar ganz nett, ist aber nicht der erwartete Oberhammer. Die Grafik ist liebevoll animiert und abwechslungsreich gestaltet, hat aber keinen Super-Famicom-Besitzer vom Hocker — die Steinzeitkollegen *Joe & Mac* bieten da etwas mehr. Diverse Bonushöhlen und versteckte Früchte bringen ein wenig Pepp ins Spiel, besonders innovativ sind die Einlagen aller-



dings nicht. Nur die knackige Hip-Hop-Musik sucht ihresgleichen. Dank fetziger Rhythmen verzeiht man auch die teilweise recht öden Soundeffekte. Spaß macht die frühzeitliche Punktheit allemal. Mein persönlicher Liebling: Die "Unterwasser"-

Level bieten eine erfrischende Abwechslung. Alles in allem ein nettes Spiel. Für die absolute Oberklasse fehlt jedoch das gewisse "Etwas".



Die "Winterwelt" beeindruckt durch famose Grafik

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Hudson, Zlrka-Preis: 140 Mark

**SUPER FAMICOM**

**69%**

Grafik: 62%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Erscheint das Sternchen, wartet eine recht anspruchsvolle Bonusrunde mit einem Extraleben; In jeder Welt gibt's eine.

## Sandkasten-Ralley



Kurzzeitig bieten diese Mini-Filtzer gute Unterhaltung

# Super Off Road

Das Sandkastenrennen *Super Off Road* war schon vor Jahren in aller Munde (unter anderem verkörperte Andrew "Paradroid" Braybrook an einer Computerumsetzung), nun machen die Rallye-Flitzer auch die neueste Konsolen-Generation unsicher: Ein paar Tage vor Accolades Mega-Drive-Version erreicht uns *Super Off Road* für das Super Famicom.

Im Gegensatz zu fast allen anderen Rennspielen hat man bei *Super Off Road* die gesamte Rennstrecke immer im Blickfeld. Ein oder zwei Spieler steuern ihre Raser aus der Vogelperspektive über insgesamt 16 verschiedene Kurse (somit acht neue Strecken als Bonus), die mit Riesenpfützen, Erdwällen und anderen Hindernissen gespickt sind. Den drei Erstpla-

zierten (nur das Schlußlicht geht leer aus) winken dabei saftige Prämien; nach dem Rennen steht deshalb ein umfangreicher Einkaufsbummel an. Alle, die sich's leisten können, wählen zwischen griffigeren Reifen oder besseren Bremsen, zwischen Turbolader, einem stärkeren Motor oder einer Ladung Supertreibstoff, der den Wagen für eine Sekunde auf haarsträubende Geschwindigkeit beschleunigt. Wer ohne Siegerprämie ausgeht, kann sich an die Geldsäcke und Treibstoffkanister halten, die während des Rennens auf der Strecke auftauchen. Laßt Euch davon jedoch nicht ablenken: Wer nicht aufs Siegereppchen kommt, dem leuchtet Game Over. Testmuster von Galaxy. *wi*

Wirkt das Spielprinzip (Marke: Spielhalle '88) auch schon etwas angestaubt und nicht gerade progressiv umgesetzt, bleibt der Spaß bei "Super Off Road" trotzdem nicht gänzlich auf der Strecke. Obwohl ich persönlich dem Automatenklassiker ein paar neue Features gewünscht hätte, vergeht — besonders im Zwei-Spieler-Modus und mit einer



unbegrenzten Anzahl von Continues — ein Nachmittag am Joypad wie im Flug. Immerhin ist die Super-Famicom-Version die beste von allen: Der rockige Soundtrack, die frischen Kurse und die blendende Spielbarkeit sprechen für das unkomplizierte Rennspektakel. Profis haben's allerdings nach ein paar Tagen durch.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Tradewest, Zirka-Preis: 130 Mark

**SUPER FAMICOM**

**71%**

Grafik: 53%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

# LUST AUF PLATINEN?

Wir verkaufen sämtliche  
Telespielautomatenplatinen  
zu günstigen Preisen!  
Neue und gebrauchte Platinen!

Parodius, Street Fighter 2, Three Wonders, Aliens u.v.m.

**Abspielkonsole: 499 DM**

**Tel. 02202/37609**

Andreas Knauf & M. Paul, Sander Str. 28,  
5060 Berg. Gladb. 2, Fax 02202/36971

Konsole ohne FTZ! Bitte postalische Bestimmungen beachten!

## TELEFON 07 11-2 62 42 09

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGADRIVE - Tecmo Soccer, Toki, Y's III, Wani Wani World, Dando, Chuck Rock, Devil Hunter, Faria, Lunar, Rings of Power, Street Fighter 2, Pitfighter, Megadrive Dt. 299,- DM. CD-Rom u. Spiele lieferbar. Ständig Neuheiten. Viele Sonderangebote ab 39,- DM!

GAME GEAR - Frogger, Kick Off, Fantasy Zone, Kinetic Connection, u.v.m. TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39,- DM.

GAMEBOY - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 29,- DM.

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Wordet Clubmitglied!



**TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1**

# ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

- |                  |  |                      |
|------------------|--|----------------------|
| 8000 München 80  | Rosenheimer Str. 92a   | Tel.: 089-4 48 93 89 |
| 6000 Frankfurt 1 | Töngesgasse 4  | Tel.: 069-1 31 03 61 |
| 7000 Stuttgart   | König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.                                   | Tel.: 07 11-55 66 01 |
| 2800 Bremen 1    | Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.                                       | Tel.: 04 21-30 23 45 |
| 2000 Hamburg 54  | Kieler Str. 421  | Tel.: 040-54 30 10   |
| 1000 Berlin 12   | Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40<br>(U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.) | Tel.: 030-3 12 46 42 |
| 3400 Göttingen   | Papendieck 4   | Tel.: 05 51-48 42 70 |
| 8260 Mühldorf    | Ledererstr. 7  | Tel.: 086 31-1 59 12 |
| A-5020 Salzburg  | Wolf-Dietrich-Str. 23  | Tel.: 06 62-87 28 33 |
| A-6020 Innsbruck | Andechsstr. 85   | Tel.: 05 12-49 26 26 |



...ist megastark!

# Einfach irre! Der neue Lynx!



**Atari  
Lynx II**  
Tragbarer Spielecomputer mit phantastischen 3D-Farbgrafiken. LCD-Bildschirm um 180° schwenkbar. Mit 4-Kanal-Sound und Kopfhöreranschluß. (Ohne Batterien.)

**199<sup>99</sup>**

**Netzteil**  
Für ein langes und problemloses Spielvergnügen, o. Abb. **24<sup>99</sup>**

**Game-Cards**

Ⓐ Checkered Flag .....	69 <sup>99</sup>
Ⓑ Slimeworld .....	69 <sup>99</sup>
Ⓒ Shanghai.....	79 <sup>99</sup>
Ⓓ Hard Drivin'.....	79 <sup>99</sup>
Ⓔ Paperboy.....	79 <sup>99</sup>
Ⓕ Klax.....	79 <sup>99</sup>

# TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt's in:

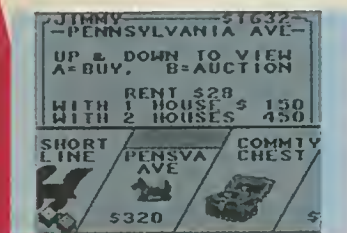
Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

Nachdem die kleinen Spielgefährten Game Boy, Game Gear und Lynx die CES in Las Vegas unsicher machten, stellen wir Euch hier einige der dort angepriesenen Titel vor. Nintendos Game Boy hatte seine Konkurrenten wieder mal fest im Griff. Die wenigen Lynx- und Game-Gear-Titel gingen in der Modulflut für den kleinen Nintendo regelrecht unter. Näheres über "Handhelds und die Las-Vegas-Messe" erfahrt Ihr in Winnie's Messerbericht. *kn*

## Game Boy

Aktuelle Neuigkeiten für den Game Boy sind diesen Monat mal wieder in der erschlagenden Überzahl.

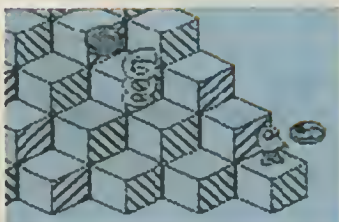
Mit *Monopoly* gibt's jetzt Parkers Geldhascherei auch auf dem Game Boy. Durch viele niedliche Zwischenbilder aufgelockert, läßt die Umsetzung des ansonsten grafisch recht trüben Brettspiels einiges erhoffen.



Monopoly (Game Boy)

*Goemon 2* von Konami bringt das Super-Famicom-Spiel *Mystical Ninja* auf den LCD-Bildschirm des Game Boys. Durch zehn Welten schlägt sich der tapfere Ying, um die Prinzessin Yuki zu befreien. Eine Menge Extrawaffen und ein kräftiger Schlag Ninja-Magie helfen dem kleinen Helden.

# HANDHELD CORNER



Q-Bert (Game Boy)

Auch den Klassiker *Q-Bert* gibt's jetzt als Game-Boy-Version. Es warten wieder eine Menge Pyramiden, vollgestopft mit Feinden und Bonushöhlen.

In *High Stakes* werdet Ihr nach Las Vegas, in die Stadt des Glücksspiels, versetzt. Blackjack, Poker und einige Slot-Machines sollen per Feuertaste mit Barem gefüttert werden.

Frisch zum Erscheinen des sechsten *Star-Trek*-Teils (im Kino und als Computerspiel), wandert das passende Modul zum Film in den japanischen Game Boy. Abwechselnd rauscht Ihr mit der ballernden Enterprise durch die Sternenhäfen oder erforscht fremde Planeten, auf der Suche nach vermißten Waffenteilen.

Im Geschicklichkeitsspiel *Hook* dreht sich alles um die Geschichte von Peter Pan. Ob das Spiel genauso gut wird,

wie der vor Stars wimmelnde Kinofilm, bleibt abzuwarten.

Mit dem *4-in-1 Fun Pak* dürft Ihr Schach, Reversi, Backgammon und Dame auf dem Game



Star Trek (Game Boy)



Blues Brothers (Game Boy)

Boy spielen. Auch *Boggle* ist eine Brettspielumsetzung. Bei Parkers Wortspiel kann in fünf Variationen gekniffelt werden.

Nach der niedlichen Computerspielversion setzt Titus nun die *Blues Brothers* für den Game Boy um. Am Spiel hat sich gegenüber den Computerversionen wenig verändert — es bleibt ein rasanter Geschicklichkeitstest mit Jump'n'Run-Flair.

Game-Boy-Fans, die Ihren Liebling noch etwas herausputzen wollen, dürfen sich an allerlei neuen Hardwarezusätzen erfreuen. *Doc's A.C. Adapter* schont alle Batterien, und versorgt das Gerät mit Strom aus der Steckdose. Von Konix hingegen stammt eine praktische Schutzhülle aus Gummi, die Euren Game Boy vor Stößen immunisieren soll.



Der Adapter für den Game Boy



Die Konix-Schutzhülle

## Lynx

Sportlich geht's auf Ataris Lynx zu. *Baseball Heroes* simuliert Amerikas Lieblingssport mit penibler Genauigkeit. Während des Spiels wird je nach Situation zwischen verschiedenen Bildschirmen umgeschaltet.

*NFL Football* bietet ähnliches, nur mit dem wesentlich brutaleren American Football.

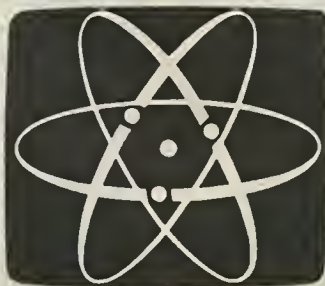
Zwei Themen - ein Ereignis

# Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

## 15. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeronwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Rodios (Unikote)“.



## 8. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

25.-29. März '92

täglich 9-18 Uhr



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund



Baseball Heroes (Lynx)



NFL Football (Lynx)

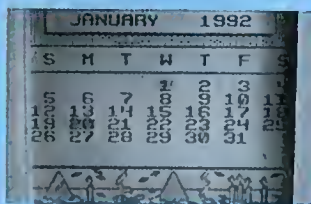
Niedliche Zwischenbilder sorgen für "Superbowl"-Stimmung.

Basketball als dritte Sportart darf nicht fehlen. In *Basketbrawl* geht es allerdings etwas härter zur Sache. Verschiedene Basketballfelder stehen ebenso zur Auswahl, wie brutale Tritt- oder Schlagarten.

Ein 3-D-Spektakel, welches die Fähigkeiten des Lynx voll ausnutzen soll, kommt mit *Geo Duel* auf Euch zugeräuscht. In einer dreidimensionalen Matrix-Welt müßt Ihr Euch gegen allerlei Feinde wehren.

## Kurioses

Wie hoch schlägt das Game-Boy-Fieber denn noch? Jetzt macht man aus dem unschuldigen Handheld gar ein elektronisches Notebook. Der **Personel Organizer** gibt jedem Game-Boy-Besitzer die Möglichkeit, Telefonnummern oder kleine Notizen zu speichern. So niedlich die Idee auch ist, den Game Boy professionell anwendbar zu machen: Der Taschenspieler ist da-



für einfach nicht konzipiert. Jeder Buchstabe wird mühsam mit dem Joypad "eingetippt", die Batterie hält zwar brav alle Nummern und Notizen fest, aber etwas simples, wie die aktuelle Uhrzeit und das Datum muß immer wieder neu beim Start angegeben werden. Fazit: Ein Kuriosum der Extraklasse, das mangels guter Bedienbarkeit keinem Game Boy zugemutet werden kann. Dann doch lieber Bleistift und Papier. Testmuster von CWM. *kn*



## Nascar Fast Tracks

Der berühmte Stock-Car-Fahrer Bill Elliott schlägt wieder zu — diesmal als USA-Import auf dem Game Boy. Allein oder zu zweit tretet Ihr in dem 3-D-Rennspiel gegen ihn und andere Berühmtheiten aus der Szene an. Zuvor schraubt Ihr Euren Wagen zurecht, modifiziert Straßenlage und Gangschaltung. Dank Boxenstop, flotter 3-D-Grafik und anderen liebenswerten Details ist *Nascar Fast Tracks* ein angenehmes Rennspektakel. Testmuster von Galaxy. *ri*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Konami  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 64%**

Grafik: 71% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer



## Attack of the Killer Tomatoes

Nur der Held aus den Tomatenkriegen, Wilbour Finletter, kann die Welt nun noch vor den Killertomaten retten. Ihr springt und lault durch etliche Levels und macht die Tomaten mit einem gekonnten Schlag in die Tomatennierengegend zu Ketchup. Auf den abwechslungsreichen Hüpfstrecken besteht Ihr zahlreiche Geschicklichkeitstests. Ein solides Jump'n'Run für jeden Geschmack. Testmuster von Flashpoint. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: THQ  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 63%**

Grafik: 48% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel



## GG Aleste

Das furiose Actionspektakel hat auf dem Game Gear nichts von seinen Elitequalitäten eingebüßt. Es ist sogar eine Klasse besser als der Master-System-Vorläufer "Powerstrike". Die Vertikal-Scroller-Experten von Compile haben ein acht Level langes Feuerwerk an Sprites und Extras hingelegt, das auf Handhelds seinesgleichen sucht. *GG Aleste* ist ein wunderschönes Ballerspiel und eines der faszinierendsten Game-Gear-Module. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Action  
Hersteller: Compile  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME GEAR 79%**

Grafik: 81% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel



## Pac-Man

Nun gibt es den legendären Pillenfresser endlich offiziell auf dem Game Boy. *Pac-Mans* Aufgabe ist es mal wieder, alle Wege etlicher Labyrinth kahlzufressen. Das Originalspielfeld scrollt dabei je nach Laufrichtung, da am rechten Bildschirmrand ein paar Statusanzeigen untergebracht sind. Die Umsetzung ist solide, neue Features gibt's außer dem Zwei-Spieler-Modus nicht. Für nostalgische Game Boys interessant. Testmuster von Laguna. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Namco  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 41%**

Grafik: 19% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



## Faceball 2000

In den USA schon seit längerem angepriesen, avancierte *Faceball 2000* nach der Veröffentlichung sofort zum Game-Boy-Kultmodul. Um den Vorschußlorbeeren gerecht zu werden, ließen sich die Bullet-Proof-Leute eine Menge einfallen: 3-D-Vektorgrafik auf dem Game Boy ist bis heute recht selten.

Im Spiel steuert Ihr Euren *Pac-Man*-ähnlichen Hüpfen durch 60 verschiedene Labyrinth auf der Suche nach dem jeweiligen Ausgang. Unterwegs warten allerlei Gefahren auf Euren drohigen "Mops". Ihr könnt Euch natürlich wehren, indem auf Knopfdruck zurückgeballert wird. Im Labyrinth warten jedoch noch weitere Gemeinheiten: Ihr lauft zum Beispiel gegen Wände aus Glas (durchsichtig), belästigt versteckte Schalter beim Hinüberlaufen oder schießt andersfarbige Wände weg. Werdet Ihr von den feindlichen "Smiloids" getroffen, wird Euch einer von vier Energiepunkten abgezogen. Den momentanen Verfassungszustand Eures "Smilies" seht Ihr in Form seines Gesichtsausdrucks am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Außerdem warten in versteckten Extrakapseln Leben und nützliche Extras. Unsichtbarkeitspillen, Power-Up's und Erste-Hilfe-Kisten sind mit dabei.

Besitzt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter, darf mit vier Mann gehüpft werden. Ähnlichkeiten zu "Midi Maze" auf dem Atari ST sind nicht zu übersehen.

Spielt Ihr *Faceball 2000* allein, bringt's logischerweise nicht den Spiel Spaß, den eine Viererpartie garantiert. Deshalb müssen wir ausnahmsweise unsere **POWER-WERTUNG** von der Teilnehmerzahl abhängig machen. Der Fun-Koeffizient liegt somit zwischen "ganz nett" und "Phänomenal". Übrigens: Grafisch sieht *Faceball 2000* lecker aus: die 3-D-Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse recht flott und kommt gut über. Testmuster von Dynatex. *kn*

**POWER-WERTUNG 1 Spieler: 49%**  
**POWER-WERTUNG 2 Spieler: 76%**  
**POWER-WERTUNG 3 Spieler: 79%**  
**POWER-WERTUNG 4 Spieler: 82%**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Bullet-Proof  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 64%**

Grafik: 71% Sound: 52%

Schwierigkeit: einsteilbar

# dynatex

Besuchen Sie uns auf der HOBBYTRONIC vom 25.03. bis 29.03. in Dortmund.  
Messesonderpreise!

## SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Atomic Robokid (jp)	49,-
Dangerous Seed (jp)	49,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Ka-Ge-Ki (jp)	49,-
Wonderboy III	49,-
Magical Hat (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Marvel Land (jp)	69,-
Mega Trax (jp)	69,-
Gynoug (jp)	69,-
Spiderman (jp)	69,-
Elemental Master (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Tecmo World Cup (jp)	99,-
Toki (jp)	99,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

## SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Griffin (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Popils (US)	69,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
GG Akete II (jp)	69,-

## dynatex

Versandanschrift:  
Natorper Straße 6  
4755 Holzwickede

Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Master Gear	69,-
Wide Gear	49,-

## ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Ishido	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

Öffnungszeiten:  
Montags - Freitags:  
9.30 - 18.30

Bestellung 24 Stunden  
möglich auf Anrufbeantworter  
Kein Ladenverkauf

## NEO GEO

NAM 1975	199,-
Puzzled	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	329,-
Super Baseball 2020	329,-
Soccer Brawl	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	349,-

## Nintendo

### SUPER FAMICOM

Lagoon (US)	149,-
Super Off Road (US)	129,-
Thunder Spirits (jp)	159,-
John Madden (US)	139,-
Fire Pro-Wrestling (jp)	159,-
Adventure Island (jp)	159,-
Formation Soccer (jp)	139,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Y's III (US)	139,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-
Super NES ↔ Super Famicom	

## dynatex

Ladenlokal:  
Brückstraße 42 - 44  
4600 Dortmund 1

## Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Dick Tracy	69,-
Snow Brothers	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Hunt for Red October	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Gremlins II	69,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:  
Inland + 9 DM  
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:  
(jp) Japanisch  
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer  
vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise  
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

Öffnungszeiten:  
Montags - Freitags:  
9.30 - 18.30

Donnerstags 9.30 - 20.30  
Samstags 9.30 - 14.00  
Keine Versandannahme

Telefon: (02301) 4134 oder 4153

Telefax: (02301) 2634

**Messespaß in Frankfurt:** Alljährlich werden auf der IMA die aktuellen Arcade-Renner präsentiert — **POWER PLAY** hat ausgiebig mitgespielt.

# Arcade

## ima 92



Hier befindet sich der eigentliche Monitor

Auf einer Spiegelfläche entsteht das virtuelle Bild

Starblade: wird nun auch die deutschen Automatenhallen stürmen

Realismus dank Rüttelmechanik im Sitz



Air Rescue: In hübschen Intro-Animationen wird die nächste Rettungsmission erklärt.

Air Rescue: Zwei Spieler können gegeneinander oder gegen den Computer spielen.



Nachweislich gab es bereits 937 vor unserer Zeitrechnung in China den ersten Automaten. Klar, daß es sich dabei nicht um ein rassiges Videospiele handelt, in dem man mit Joystick und Feuerknöpfen Sprites über einen hochauflösenden Monitor steuert. Nach dem Einwurf von Münzen konnte man lediglich verpackte Bambusröhrchen als Schreibpinsel erstehen. Damit war jedoch der erste Schritt in eine automatisierte Welt getan. Heutzutage kann man beinahe alles auf der damals neuentdeckten Vertriebschiene erwerben: Blumen, Nahrungsmittel, Goldbarren, ja sogar Unterhaltung. Um all diese Bereiche abzudecken, zelebriert der Verband der Deutschen Automatenindustrie alljährlich die internationale Fachmesse IMA. Zugang haben leider nur Fachbesucher und Presseleute. So hat sich Richie im Auftrag der **POWER PLAY** zwei Tage in den Frankfurter Messehallen getummelt, um Euch einen umfassenden Bericht über alles Neue in Sachen "Arcade" zu präsentieren.

Untergebracht waren die 240 Aussteller auf 24000 Quadratmetern der beiden Stockwerke von Halle 5. Große Firmen wie Gauselmann, Löwen-Automaten und Bally-Wulf beherrschten das Messegeschehen mit spektakulären Ständen und ebensolchen Veranstaltungen. Am interessantesten für uns war natürlich die Firma Nova. Das Hamburger Unternehmen ist unter anderem offizieller Importeur für Spielautomaten von Sega, SNK, Midway, Jaleco und Atari Games. Als einziger Arcade-Gigant war Konami mit einem eigenen Stand vertreten.

Im Zentrum des riesigen Nova-Standes (190 Automaten) stand Namcos 3-D-Welt-raumballspiel **Starblade**, permanent umringt von neugierigen Messebesuchern, die sich in seltsam anmutenden Haltungen bemühten, auf dem versteckten Monitor etwas zu erkennen. Was irrtümlich für den Bildschirm gehalten wurde, war nämlich ein konkav gekrümmter Spiegel, ganz auf die Perspektive des Spielers eingestellt. Der eigentliche Monitor, dessen Bild gespiegelt wird, befindet sich über dem Kopf des Piloten. Eine täuschend echte 3-D-Perspektive, faszinierend räumliches Flug-



# pur



Speed Shot: Duelle pur — ein Spiel um schnelle Reflexe.

Exhaust Note: PS und Dezibel en masse, ein Heidenspaß

Rail Chase: Auf Spielbergs Spuren durchs gegnerhaltige Bergwerk.

gefühl und verblüffte, um den Automaten knieende Zuschauer, sind das Ergebnis dieser aufwendigen Konstruktion. Das Ziel des *Starblade*-Piloten ist, den gegnerischen Roboterplaneten "Red Eye" zu vernichten. Vorher müssen noch reichlich feindliche Kampfgeschwader und sternenerstörerähnliche Kreuzer bezwungen werden. Ein Flug durchs Asteroidenfeld ist ebenso vorgesehen. Um das fast perfekte Sternenschiffgefühl zu verstärken, gibt's auch eine Rüttelmechanik im Sitz, die Euch kräftig durchschüttelt, sobald Ihr getroffen werdet. Nach diesem Weltraumgefecht lecken sich nicht nur eingefleischte Fliegerprofis die Finger; wer einmal drin saß, kommt nur durch Mangel an Kleingeld oder höhere Gewalt einwirkung (Blitzeinschlag, Überschwemmung) wieder heraus.

Als revolutionär und zukunfts-trächtig wird die neue Spielgestaltungstechnik der Laserdisk-Interaktion angesehen. Wie aus *Mad Dog Mac Cree* bekannt, laufen bei Ataris *Who shot Johnny Rock* digitalisierte Szenen ab (wie aus einem Film, also auch mit Sprachaus-

gabe), in die Ihr mit einer Lichtpistole eingreifen müßt. Hinter Türen und Hausecken versteckte Attentäter erledigt Ihr ebenfalls mit dem digitalen Colt. Es ist erstaunlich, daß die Lasertechnologie nach ihrem ersten Auftauchen um '83 (*Insider* erinnern sich an *Dragon's Lair* und Konsorten) wieder aus der Versenkung aufge-taucht ist.

Monatelang belagerte das zweiseitige Hubschraubervideospiel *Steel Talons* von Atari Games die ersten Plätze in den Charts. Segas *Air Rescue* ist ebenfalls ein Hubschraubersimulator, in dem zwei Spieler Geiseln aus einem Tal befreien müssen. *Choplifter* läßt grüßen: Ihr landet mit Eurem Helicopter in feindlichem Gebiet, wartet, bis alle "Help"-rufenden Sprites im Bauch Eures Fluggefährts verschwunden sind und steuert zurück zum Stützpunkt, wo sich der menschliche Ballast selbständig entlädt und Platz für eine neue Mission freigibt. Die Spielersitze sind durch eine Hydraulik mit dem Steuerknüppel verbunden. Steuert Ihr in eine bestimmte Richtung, rotiert der gesamte Stuhl mit,

Neueröffnung:  
7080 Aalen  
Storchenstr. 5b



## FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg  
14-18 Uhr  
06841/64587

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

NRW: Kamen  
12-18 Uhr  
02307/72181

Baden: Freiburg  
12-18 Uhr  
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr — Preisänderungen vorbehalten — Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- — Eilzuschlag 7,- — Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Jetzt neu:  
Konsolen  
zu teuflischen  
Preisen



### SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194.00
Master System II	144.00
Alex Kidd 4	84.95
Back to the Future 2	84.95
Basketball Nightmare	84.95
Bubble Bobble	94.95
Donald Duck (Dine Caper)	94.95
Fantasy Zone 5	74.95
Ghostbusters	84.95
Indiana Jones	94.95
Laser Ghost	94.95
Micky Mouse	94.95
Pro Wrestling	84.95
Sonic	94.95
Spidermann	94.95
The Flintstones	84.95
Wonder Boy 3	84.95

### SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive incl. Sonic	389.00
Mega Drive Action Replay	149.00
E. Swirl	111.95
E. A. Eishockey	129.95
F. 22 Interceptor	111.95
Fire Mustang jap.	86.95
Ghost 'n Ghosts	121.95
Golden Axe 2	111.95
Gyouno jap.	82.95
Jewel Master	104.95
Junction jap.	49.95
Kings Bounty	101.95
Illid	101.95
Magic Hat jap.	82.95
Mickey Mouse 2	121.95
Phantasy Star III	124.95
Phelios	111.95
Road Rash	111.95
Quack Shot	111.95
Shadow of the Beast	131.95
Sonic	111.95
Strider	131.95

### CARTRIDGES

The Immortal	129.95
Thunder Force 3	101.95
Wrestle War	111.95

### SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289.00
TV-Adapter	196.00
Master-Gear-Adapter	57.95
Donald Duck	78.95
Dragon Crystal	67.95
Fantasy Zone	59.95
G. Loc	67.95
Golden Axe jap.	59.95
Griffin jap.	59.95
Micky Mouse	67.95
Ninja Gaiden	59.95
Pengo	57.95
Psychic World	57.95
Putter Golf	57.95
Shinobi	74.95
Super Golf jap.	84.95
Super Monaco G.P.	57.95
Taru Ruto Action jap.	54.95
The Berliner Wall jap.	87.95
Wildgeese Land jap.	54.95
Witch-Gear	37.95
Wonder Boy	57.95
Woody Pop	57.95

### NINTENDO

Nintendo Super Set	289.00
NES Entertainment-set	219.00
A Boy and his Blob	84.95
Anwort	94.95
Bayou-Billy	114.95

Blades of Steel	94.95
Gauntler 2	94.95
Knight Rider	94.95
Mega Man 2	94.95
Paperboy	64.95
Protector	99.95
Rad-Racer	84.95
Simpsons	114.95
Solstice	84.95
Wrestlemania	99.95

### GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156.95
Accu - Netziel!	69.95
Caseboy	24.95
Gameboy-Lampe	34.95
Gameboy-Lupe	24.95
Gameboy-Vorstärker	49.95
Gameboy-Koffer	34.95
Gameboy-Taschen	24.95
Alleyway	47.95
Amazing Spiderman	47.95
Baseball	47.95
Battletoads	77.95
Boomers Adventure	57.95
Bubble Bobble	67.95
Castlevania	67.95
Double Dragon II	64.95
Duck Tales	67.95
F1 Race 3 4 Spieler Ad.	67.95
Final Fantasy	87.95
Final Fantasy Adv.	87.95
Fortified Zone	77.95
Greenings 2	77.95
Gargoyle's Quest	54.95
Hunt for Red October	74.95

Micky Mouse	74.95
Nyctem	69.95
Nemesis	69.95
Ninja Golden	84.95
Nobunaga's Anbison	84.95
Pinball-Revue Gaior	49.95
Roger Rabbit	77.95
Side Pocket	52.95
Simpsons	99.95
Skate or Die-Bad'n Red	67.95
Super Mario Land	49.95
Tennis	49.95
Turncan	67.95
World Cup	52.95
WWF Superstars	69.95

### ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	196.00
Lynx Tasche klein	24.95
Lynx Tasche groß	34.95
Lynx Adapt. Zig Anz	34.95
Lynx Netziel	24.95
Blux Lightning	69.95
California Games	74.95
Checkeder Flag	67.95
Chips Challenge	69.95
Electroop	69.95
Hard Driving	79.95
Ishido	77.95
Illid	74.95
Pac-Land	77.95
Paperboy	74.95
Road Blasters	74.95
Robo Squash	69.95
Rygar	74.95
Shanghai	74.95
Sime World	69.95
S.T.U.N. Runner	77.95
Tarto Cats	67.95
War-Birds	67.95
Xenophobe	74.95
Zarfor Mercenary	69.95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?



Terminator 2: Viele Szenen aus Midways T2-Automat wurden aus dem Film herausdigitalisiert.

was das langfristig etwas öde Spiel ordentlich aufpeppt. Ebenfalls mit dem neuen 256-Farbensystem von Sega ausgestattet ist Exhaust Note, ein sehr vielversprechender Formel-1-Automat für zwei begabte Nachwuchsrennfahrer. Die richtige Stimmung entsteht durch die in den Kopfstützen versteckten Lautsprecher, die ein extrem lautes Gemisch aus Heavy-Musik und Motorgeschreien von sich geben. Wer sich an die Lautstärke gewöhnt hat, genießt eine Reihe höllenspaßiger Duelle. Die optional manuelle Gangschaltung, zusammen mit der rasanten, prächtigen 3-D-Grafik, prädestinieren das Rennspektakel für die Top ten der beliebtesten Spielautomaten.

Zwei Sitze — ein Monitor; in Rail Chase nehmen zwei Spieler im selben Boot bzw. Lore Platz. Tief in den Tälern der Anden werden Bewohner eines Dorfes in einem Bergwerk als Sklaven gehalten. Um sie zu befreien, rauscht Ihr mit einem Schienenwägelchen über verschiedene Gleisabschnitte und steuert das Fadenkreuz eines Schnellfeuergewehres, um den Bösen das Lebenslicht auszupusten. Wer den zweiten Indiana-Jones-Film gesehen hat, dem kommt die Gleisaction seltsam bekannt vor. Trotzdem macht die Sega-Achterbahn eine Menge Spaß; Ihr müßt auf Weichenstellungen achten, verschiedene Boni abschließen und schaut abwechselnd mal vorn und mal hinten aus der Lore. Zusammen mit der Rummelplatzbahn inspirierten Hydraulikbank ist Rail Chase ein recht originelles Spielchen.

Bleiben wir kurz bei Sega-Neuvorstellungen: In einer etwas unbelebteren Ecke stand eine seltsame Apparatur, der man eine gewisse Faszination nicht absprechen kann. Speed Shot ist ein tischgroßer "Nicht-monitor"-Automat, dessen Design vom Unterhaltungsdeck des Raumschiffs Enterprise entsprungen sein könnte. Mit einem Trackball steuern zwei Spieler jeweils eine Lichtmarke über 24 versetzt verteilte Mulden. Trifft der eingeworfene Spielball die von Euch erleuchtete Mulde, dürft Ihr den Ball durch Druck auf den Feuerknopf aufs gegnerische Tor

ballern. Wird Euer eigenes Tor bedroht, steuert Ihr die Lichtmarke zu drei Abwehrstiften zurück, die sich auf Knopfdruck aufrichten und dem Ball den Zugang verwehren. Begleitet wird das Kugelgeschehen von digitalisierten "Goal"-Rufen und Zuschauerraunen; insgesamt ein witzig-spritziges Vergnügen für zwei Spieler. Einen Computergegner gibt's leider nicht.

Vom Terminator-2-Automaten standen gleich mehrere Exemplare auf den Ständen. Egal, wo man hinblickte — ständig waren sie besetzt. Das ist wahrscheinlich weniger auf die vielen T2-Fans zurückzuführen, sondern eher auf die neugierigen Über-die-Schulter-Seher, die versuchten, herauszufinden, warum andere vor ihnen ebenfalls unbedingt etwas sehen wollten. Ein spielerischer Reißer ist T2 nämlich nicht gerade. Der Boom macht's: Digitalisierte Grafiken, echte Geräusche, Terminator-Feeling. Nebenan stand



Magical Crystals: Beeindruckende Parallax-Hintergründe sind eine Augenweide.

nach der erfolgreiche T2-Flipper, dessen typische Geräuschkulisse ihr Bestes dazu beibringt, die Massen um Freispiele kämpfen zu lassen.

Daß bei all dem Terminator-Tohuwabohu die Standardplattinen nicht zu kurz kamen, ist fast verwunderlich. Kaneko präsentiert ein witziges Prügelspiel, ganz in das Klischee randalierender Rapper verpackt. Bis zu drei B. Rap Boys besteigen ihre Mountainboards und Skatebikes, um unmusikalische Bösewichter übelst zu verdreschen; natürlich unter Zuhilfenahme von Baseballschlägern und Eisenstangen. Der kräftige Rap-Sound ging in dem allgemeinen Messegetöse leider etwas unter. Die zweite Neuvorstellung von Kaneko ist etwas putziger und trägt den unschuldigen und harmlosen Namen Magical Crystals. Ein oder zwei kleine Zauberlehrlinge machen sich auf die Socken, ihre Freunde und die Welt von bössartigen magischen Kristallen zu befreien. Das farbenfrohe parallaxtische



Asterix: Konami machte viel Wind um das gallische Dorf der Unbesiegbaren — Asterix und Obelix in Ihrem Debütspiel.

Geschehen ist aber mehr taktisch als hektisch zu bestreiten. Die zwei kleinen Spielermännchen werfen die Bösewichter mit faulen Äpfeln, die recht gemächlich fliegen. Zudem geben die Obendraufsicht und die gelegentlich verstreuten Adventure-like-Hinweise ihr Bestes, von einem wilden Schießspiel abzulenken. Zu zweit macht die Apfelschießerei auf jeden Fall 'ne Menge Spaß.

Ein Videospielgenre vermühte man auf der Messe fast gänzlich: Ballerspiele. Das einzige seiner Art war Metall-Black, das durch seine hohe Auflösung und interessanten Feinformationen besticht. Inmitten von stürmischem "Power-Up"-Regen findet Ihr in der horizontal scrollenden Actionorgie die superb animierten Obergegner. Ein Spiel, bei dem man sich in altbekannter Manie so richtig austoben kann. Ein ebenso uraltes Konzept findet sich in zwei Arkanoid-ähnlichen Videospielen wieder. Im Stil des alten Breakout steuert Ihr in Block Block und Brick Zone einen Balken, mit dem es gilt, entgegenkommende Bälle in ein Feld zerstörbarer Steine zu reflektieren. Brick Zone bietet 100 Levels, die direkt anwählbar sind, an neuen Ideen ist jedoch nicht viel erkennbar; ein Magnet, der den Ball festhält, bis man Feuer drückt und einige Verlängerungsboni für den Paddle-gesteuerten Balken — das war's. Viel witziger ist Block Block, dessen skurrile Ziegelanordnungen immer wieder zum erneuten Anspielen motivieren. Zu zweit ist das Herausschießen der Steine natürlich noch lustiger.

Doch zurück zur Prügelszene. Neben Legionnaire, einem ansprechenden Final Fight-Clone, machte Arabian Fight von sich reden. Der Spieler durchlebt Sindbads Abenteuer in aufregender 3-D-Prügelfrafik. Die mächtigen Sprites werden größer und kleiner, abhängig von ihrer Position.

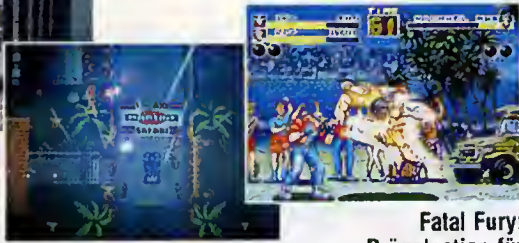
**EASY OPERATION!**

Moves the paddle left and right.

Shoots the ball.

Brick Zone & Block Block: Beide Break-Out-Varianten lassen sich über Paddles steuern.

Neo Geo: In die meisten Neo-Geo-Automaten passen mehrere Module.



Trash Rally: Eines der (leider) wenigen Neo-Geo-Spiele, das jeder mal anspielen sollte.

Fatal Fury: Prügellaction für daheim und in der Spielhalle.

"Die spinnen, die Automaten-Freaks!", besetzten die doch bei Konami durchgehend alle 20 Automaten, auf denen ein einziges neues Spiel läuft. Asterix und Obelix, Uderzo und Goscienny krankhaft spaßige Comicschöpfungen starten ab sofort ihre Karriere als Spielehelden. Durch acht grafisch verteuflert aufwendige Levels steuert Ihr die zwei spritzigen Gallier. Während sich hier schon auf der Messe die Platinenbestellungen häuften, war es um ein weniger weit verbreitetes System etwas hoffnungsvoller als üblich beschert. Für das Neo Geo, das sein Dasein in einer unbekanntenen Sphäre zwischen Heim- und Automatenkonsole fristet, scheint es langsam bergauf zu gehen. Als sehr vielversprechend gilt Trash Rally, ein putziges Autorennspiel, in dem Ihr Eure Kiste aus der Vogelperspektive seht und über mehrere Parcours steuert. Bei dem parallaxen Gescrolle in alle Richtungen solltet Ihr die Benutzung eines großflächigen Monitors allerdings mit Vorsicht genießen. Spätestens nach einer halben Stunde trübt das standhafteste Adlerauge. In den Neo-Geo-Automaten, in die fünf bis sechs Spielmodule passen, fand sich oft noch ein anderes witziges Spiel. Im Stil von Streetfighter tretet Ihr in Fatal Fury zum Duell mit verschiedenen Schlägertypen an. Obwohl es einige sehr inter-

essante neue Videospielkonzepte zu sehen gab, vermüßte man jedoch einen neuentdeckten Automatenmarkt. Von Virtuality, das selbst in England bereits für Furore sorgt, war nirgends auf der Messe etwas zu entdecken. Es sind bereits einige Spielautomaten in der Mache, die den inzwischen legendären Virtuality-Helm und den Data-Glove in den Spielverlauf einbauen.

Der Mund der Wahrheit: Raubkopierer bekommen natürlich ein sehr schlechtes Horoskop, vorausgesetzt die Apparatur hackt nicht vorher die Hand ab.

Der Wahrheit	Mund Sagt	Der Ihnen
iv - ms 064		lv - ls 130
ll - ld 063		lm - ld 013
x - y 126		

Sie lassen sich nicht von abstrakten Gedanken beeinflussen.

Sie koennen sich an der Freude des Lebens erfreuen.

Sie sind besetzt mit grossen Denkvorlieben und koennen es auch auf anwenden.

Sie zerstreuen Ihre Energie und Sie verlieren die Konzentration, die Sie aber brauchen, um Ihre Intelligenz einzusetzen.

Der erste Teil Ihres Lebens war sehr unterschiedlich wie das zukünftige Leben.

Sie sind beneidet Ihre Liebhaber auf einem Podest zu stellen und Sie erwarten, dass sie nie runter kommen

9-1	•	•	•	•
7-1	•	•	•	•
5-1	•	•	•	•
3-1	•	•	•	•
1	•	•	•	•

Leben Liebe Glück Gesundheit Sex

Alle Messe-Neuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	Genre	Wertung
Starblade	Namco	Action	hervorragend
Who shot Johnny			
Rock	Atari Games	Action	empfehlenswert
Air Rescue	Sega	Action	empfehlenswert
Exhaust Note	Sega	Rennspiel	hervorragend
Rail Chase	Sega	Action	durchschnittlich
Speed Shot	Sega	Geschicklichkeit	hervorragend
Terminator 2	Midway	Action	empfehlenswert
Magical Crystals	Kaneko	Geschicklichkeit	durchschnittlich
Metall Black	Kaneko	Action	für Fans
Brick Zone	Kaneko	Geschicklichkeit	für Fans
Block Block	Capcom	Geschicklichkeit	für Fans
Legionnaire	Tad Corporation	Action	durchschnittlich
Asterix	Konami	Action	hervorragend
Trash Rally	Alpha	Rennspiel	empfehlenswert
Fatal Fury	SNK	Action	empfehlenswert

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

»Markt&Technik total«

# Der totale Wahnsinn!

Unser spezielles Geschenk für alle Computerfreunde:  
In jedem Band drei Bestseller aus unserem Buchprogramm. Jeweils zu einem bestimmten Thema. Das totale Komplettpaket zum Knüllerpreis:

## DM 49,-

A. Seibert u. a. **64'er Spiele total**  
Über 60 Spiele auf 4 Disketten mit Handbuch  
396 Seiten  
ISBN 3-87791-266-4

Über 60 tolle Computer-Spiele: Action, Adventure, Strategie, Geschicklichkeit, Simulation



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <p>C. Spanik u. a.<br/><b>PC-total</b><br/>Systeminstallation/Anwendungssoftware/DOS 4.0.<br/>1200 Seiten<br/>ISBN 3-87791-267-2</p> | <p>M. Breuer u. a.<br/><b>Amiga total</b><br/>Amiga 500-Buch/Profi-Tips/Amiga und Video.<br/>1011 Seiten<br/>ISBN 3-87791-264-8</p> | <p>W. Besenthal u. a.<br/><b>Atari ST total</b><br/>Einsteigerbuch/Hardware-Handbuch/1st Word Plus 3.15.<br/>1138 Seiten<br/>ISBN 3-87791-263-X</p> | <p>Withöft u. a.<br/><b>C 64 total</b><br/>Großer Einsteigerkurs/Tips, Tricks und Tools/Alles über GEOS 2.0.<br/>1107 Seiten<br/>ISBN 3-87791-265-6</p> |
|--|---|---|---|



Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler

**BUCH**



**PC-Spiele '92**

Wer auf der Suche nach kompetenten Ratgebern in Sachen PC-Spiele ist, der sollte sich an dieses Buch halten. Ihr findet hier Tests und Tips zu den besten 100 Titeln des letzten Jahres. Als Zugabe gibt's Hardwarehilfen und zwei Disketten mit Spieledemos und Schummelspielständen. Wer mit seinem PC viel spielt oder es in Zukunft möchte, sollte die Gelegenheit am Schopfe packen. *kn*

**ISBN: 3-87791-158-7**  
**Autoren:** Heinrich Lenhardt,  
 Michael Hengst, Volker Weltz,  
 Boris Schneider  
**Verlag:** Markt & Technik  
**Preis:** 39 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
**empfehlenswert**

**MUSIKVIDEO**



**C & C Music Factory:  
 Gonna make you  
 sweet**

Eine witzige Mischung aus monochromen Interviewzeten in unorthodoxer Perspektive, Videoclipcollagen und kühl-blauen Live-Mitschnitten aus der Budokan-Arena in Tokio. Findig: "Things to make you go Hmm". Mir ist allerdings der Sound, zu mechanisch und emotionslos; selbst die Interpreten kann er nur zu gut einstudierten Zuckungen bewegen. Dank der visuellen Dreingabe auf alle Fälle genießbarer als auf CD. *up*

**SMV 49 084 2**  
**10 Songs / 66 Minuten**  
**POWER-WERTUNG:**  
**durchschnittlich**

**MUSIK  
 BÜCHER  
 FILM**

**A**n dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und für Fans bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

**ZAPP** TEL 06131-614100  
**GAMES**

**Prove The System**

<b>Sega Megadrive</b>	Toki	99,-
	EA-Hockey	109,-
	James Pond II	109,-
	Y's III	129,-
	Winter Challenge	109,-
	Fighting Master	109,-
	Tecmo Soccer	109,-
	Rings of Power	a. A.
<b>Sega CD-ROM</b>		a. A.
	Spiele lieferbar	a. A.
<b>Megadrive Dt.</b>		289,-
	jap. PAL	279,-
	jap. RGB	289,-
<b>Game Gear</b>	die neuesten Games a. A.	
Weitere Systeme o. A.	Kein Ladenverkauf.	

**ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ**

**POWER-GAMES**  
 Der neue Videospiegelversand im Kreis Aachen

**MEGA DRIVE-SPIELE AB 49,00 DM**

**ACHTUNG:**  
 Ab Ende März NEUE TELEFONNUMMER:  
 Tel./Fax: 02405/83940  
 02405/83940  
 Bitte Bandansage beachten !!!!!!!!!!!!!!!

Weitere Systeme auf Anfrage!  
 Laufend Neuerscheinungen für alle Systeme, rufen Sie uns an!

POWER GAMES  
 Aachener Straße 96  
 W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage  
**Tel. 02405/93940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

**GAMES TOTAL!**

**Theo KRAENZ & LADEN VERSAND**

<p><b>MEGA DRIVE:</b>                  Y'S III                  RINGS OF POWER                  MASTER OF MONST. USA                  UNDEADLINE                  F1 GRAND PRIX                  TECMO WORLD CUP'92                  GAMES WINTER CHAL.                  TOKI                  SUPER FANTASY ZONE  <b>NEO GEO:</b>                  FATAL FURY                  EIGHT MAN                  TRASH RALLY                  ROBO ARMY</p>	<p><b>GAME GEAR</b>                  CHESSMASTER                  DONALD DUCK                  SONIC  <b>MASTER SYSTEM</b>                  SUPER KICK OFF                  DONALD DUCK                  ASTERIX  <b>N.E.S.</b>                  STAR WARS                  CHIP &amp; CHAP(RESCUE R.)                  CAPTAIN PLANET                  ROADBLASTER  <b>GAME BOY</b>                  BOULDER DASH                  TURTLES II</p>	<p><b>AMIGA</b>                  CHAOS ENGINE                  BLACK CRYPT                  WIZKID                  ULTIMA VI  <b>MS-DOS</b>                  A-TRAIN                  DARKLANDS                  STAR TREK VI                  WIZARDRY VII  <b>CDTV</b>                  F-16 FALCON                  TURRICAN I+II  <b>und vieles mehr...</b></p>
---	--	--

**FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN 8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. VERSAND UND LADEN VERSAND PER UPS. NN DM 10.-**

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Tel.: 09 31/ 57 16 01**

COMPACT DISC

COMPACT DISC

COMPACT DISC

COMPACT DISC



**M. Walking On The Water: Wood**

Zwar wurde für die vierte LP der Riefelder "M. Walking on Water" die halbe Besetzung gegen kompetentere Musiker ausgetauscht, besonders spannend ist die gewohnt seichte Melange aus Indie-Pop, Folk- und Rockelementen jedoch nicht. Ein paar nette Melodiechen gibt's auf "Wood" schon zu hören — Marcus Jansens gequälter Gesang (mal Rauhbein, mal kränkelnder David Sylvian) rutscht jedoch oft ins Lächerliche ab und nervt durch belanglose Texte. *wi*



**Alabama: Greatest Hits 2**

Der Name ist Programm: Alabama zelebriert melodischen Südstaatenrock mit ordentlich Country-Feeling. Vom Gitarrenfetzer "Dixieland Delight", über die Heimat-Hommage "Song of the South" bis zur Sentimentalballade "High Cotton" findet man die wichtigsten Hits des Erfolgsquartetts. Drei neue Songs stellen sicher, daß Alabama zweifellos eine weitere Platin-CD einsacken wird — 40 Millionen verkaufte Platten haben sie bislang auf dem Kerbholz. *mg*



**Keimzeit: Irrenhaus**

Als Redaktions-Ossi will ich nun auch mal ehemalige DDR-Kultur aufs altbundesländische Musikpflaster begleiten. Keimzeit ist heutzutage eine der beliebtesten Ex-DDR-Bands und war dies auch schon zu Zeiten des SED-Regimes. Der Musikstil ist schwer zu definieren: Am ehesten klingt's nach jazziger Barmusik. So langweilig sich das anhört, so gut ist die CD. Die einzigartige Stimme Norbert Leisegangs und die hinterzinnig-witzigen Texte machen diese Platte verdammt interessant. *kn*



**Die Toten Hosen: Learning English**

Abgefahrene Themen passen zu den Toten Hosen. Jetzt schlagen sie alles Dagewesene mit einer musikalischen Englischlektion. Campino, Kuddel, Andi, Breiti und Kirschwasserkönig M. bereisen die Welt auf der Suche nach ihren Idolen. Heraus kam eine wunderbare Zusammenstellung ihrer Lieblings-Songs, eingespielt von den Hosen und der dazugehörigen Band. Fun-Punk pur — im Stil der Toten Hosen. Noch besser als die letzte Scheibe. *kn*

Polydor 511 965  
12 Tracks / 50:43 Minuten  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

RCA PD90611  
11 Tracks / 43:26 Minuten  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

Hansa 260 780-222  
13 Tracks / 52:20 Minuten  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

Virgin CD 262 310  
24 Tracks / 52:20 Minuten  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN



MEGA DRIVE

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| Arcus Odyssee      | Immortal               |
| Devil Crash        | Back to the Future III |
| El Viento          | Out Run                |
| Fatal Bewind       | Sonic the Hedgehog     |
| Golden Axe II      | EA Ice Hockey          |
| Super Fantasy Zone | Marble Madness         |
| F22                | 688 Attack Sub         |
| Ms. Pacman         | Abrams Battle Tank     |

Viele weitere Spiele und Neuheiten lieferbar!



Preise und lieferbare Spiele - CD's auf Anfrage.



Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software für alle Konsolen und Handhelds.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel sofort lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote  
Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

ACHTUNG!

**Nintendo** Fans:

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen!

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen



Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.  
Bitte gewünschtes System angeben!



**CWM Computerversand und -shop**  
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878



\* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Dungeon digital: Fast fertig ist das neuste AD&D-Spiel *Dark Queen of Krynn*.

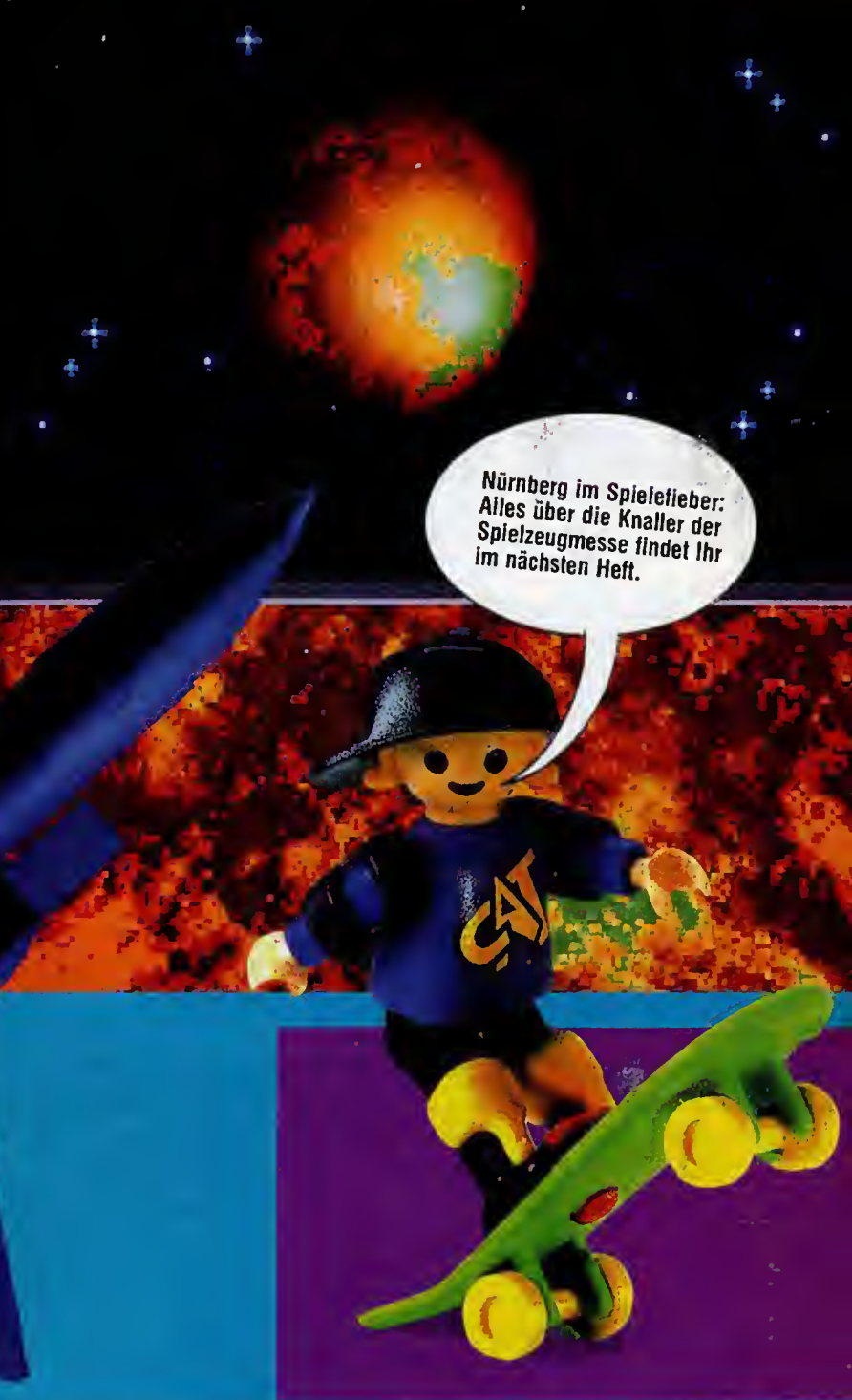


Hebt ab: Mit *F-15 Strike Eagle 3* will Microprose eine neue Ära der Flugsimulationen einleiten.



◆ 5 ◆

erscheint am  
15. April 1992



Nürnberg im Spielefieber: Alles über die Knaller der Spielzeugmesse findet Ihr im nächsten Heft.

Der Frühling naht mit großen Schritten. Schon denken die ersten an den Sommerurlaub und buchen den Flieger in den sonnigen Süden. Um Flugzeuge ganz anderer Art geht's in der nächsten **POWER PLAY**. Für die Simulationfans brauste Michael nach England, um sich bei Microprose eine Vorabfassung von **F-15 Strike Eagle 3** und das Bomberspektakel **B-17** anzuschauen. Zum Reigen der Stahlvögel wird sich wahrscheinlich auch die **Memphis Belle** aus dem gleichnamigen Kinofilm gesellen. Für AD&D-Fans werfen wir einen ausführlichen Blick auf **Treasures of the Savage Frontier**, **Dark Queen of Krynn** und das brandheiße Rollenspiel **Tales of Magic**.

Außerdem mit dabei: Dave Jones, der *Lemmings*-Macher, der seine neusten Projekte verrät, sowie die *Red-Baron*-Programmierer, die sich zum Plausch stellten. Von der Nürnberger Spielwarenmesse brachten wir die neuesten Konsolen-Highlights mit. Dank fixer Importeure berichten wir über den langerwarteten **Actraiser**-Nachfolger für das Super Famicom: **Soul Blader**.

# T/BIRD

MADE BY AQUARIUS



DIE WELTMECHERHEIT

## POWER OF TWO

T/BIRD SETET ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN - AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, ZB. JE 1000...

Mad TV MONKEY ISLAND 92



11.-18. MÄRZ 92, HALL 5, STAND A11.



PC VGA

• Ein Biogame mit über 200 autonomen Figuren.



AMIGA

# BAT

The Latest Creation From



COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling Role Playing Adventure



PC VGA

• B.O.B. der zweiten Generation ausgestattet, mit einem Parallel-Compiler.



ATARI ST

• Ein komplettes Planetensystem in 3D.



PC VGA

• Und zusätzlich drei Arcade-Games...



PC VGA

• Eine neue architektonische Form: das "High Tech Paradox."

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

**RUSHWARE**  
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH  
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2  
Mitvertrieb: Ⓢ Karasoft, Darius Ⓢ Thali AG